KONAMI

アスキームック ASCII·

定価980円

初心者から上級者までこれ1冊で完全踏破!

Dance Dance Revolution

全127足譜一挙掲載!

パフォーマンスガイド

〜足伝説〜



インターネットアスキー編集部


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
バスランディングを120%楽しむ、プレイステーション初、
釣りゲー専用コントローラ「つりコン」(別売)。
ふって
「つりコン」振って、狙ったポイントに正確にキャスティング。
ふるえて
獲物がヒットすると、「つりコン」がブルブル震えます。
あわせて
タイミングを逃さず、「つりコン」をしゃくり上げて合わせよう。
巻き上げる
ラインブレイクに注意しながらリールを巻きとり、遂にランディング。
つりコン
釣りゲーム専用コントローラ
つりコン
標準価格¥5,980(税抜)
"つりコン"は株式会社アスキーの商標です。


PlayStation
フィ〜ッシュ!
振って、震えて、巻き上げる。
釣りゲー専用コントローラ「つりコン」(別売)で、
ランカーサイズを釣り上げろ!
超リアルだから、超たのしい。
これが、
究極のバスフィッシングゲーム。
「バスランディング」は、バスフィッシングの魅力のすべてが楽しめる本格釣りゲーム。バスの生態はもちろん、天候、気温、水温などの環境がリアルにシミュレートされた湖を、バスボートで自由に移動し、150種類以上のタックルを駆使してバスをゲット。さらに別売の専用コントローラで、キャストやヒット、ファイトを体感すれば、バス釣り気分は絶好調。まさに腕がスカッとする、バス釣りゲームの決定版だ。
プレイステーション用ソフト
バスランディング
好評発売中
標準価格¥6,800(税抜)
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応
BASS LANDING
ASCII
●150種類以上のタックルを自在に駆使
TACKLE BOX
Setting
Tackle 1
Exit
●超リアルにバスフィッシングをシミュレート
DRAG 4
オーバーヘッドキャスト
Jighead
Tackle 1
●バトルを完全再現。驚きの美麗リプレイ
Replay
©1999 ASCII Corp.
http://www.ascii.co.jp/et/
ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

DDRを愛するすべてのユーザーに捧げる

ゲームセンターを熱くする1つのゲームマシンがここにある。

その名も「Dance Dance Revolution」。

かつてこれほどまでにプレイスタイルが、

自由なゲームはあっただろうか？

ルールは流れてくる矢印に合わせて、

フットスイッチを踏むことだけ。

あとは一切制約がない。

どう踏もうが、身振り手振りをつけようがプレイヤーしだい。

100人にこのゲームをやらせたら、

100通りのプレイスタイルがあるだろう。

そこが、このゲームの面白さであり、

何度もプレイさせる魅力でもある。

これまでに1度ならずDDRのことが気になったにもかかわらず、

プレイしたことがないのなら今すぐ踊りなさい。

これまで踊らなかったことを悔やむはずだ。

なぁに、今から始めても遅くはない。

この本がその手助けになるからだ。

Stay Cool!!

Dance Revol

CONTENTS

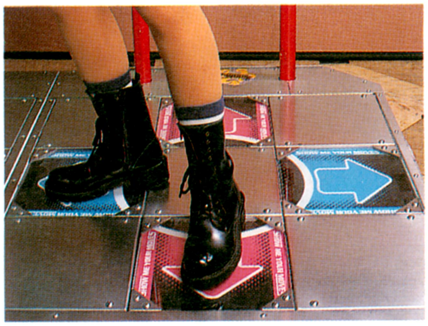
HOW TO PLAY DDR
DDRの基本プレイ

まずは、DDRをプレイする上での基本的なルールと操作方法を解説しよう。隠しコマンドによるモードの選択などもあるので、知らなかった人は一読しておこう。

●画面1



●写真1



DDRの基本的な遊び方

遊び方は単純明快

ゲームのルールはいたって簡単だ。画面上に、曲のリズムに合わせて矢印が流れてくる。その矢印がステップゾーンに来た時、タイミングよく、矢印と同じ方向のフットスイッチを踏む。たったこれだけだ。

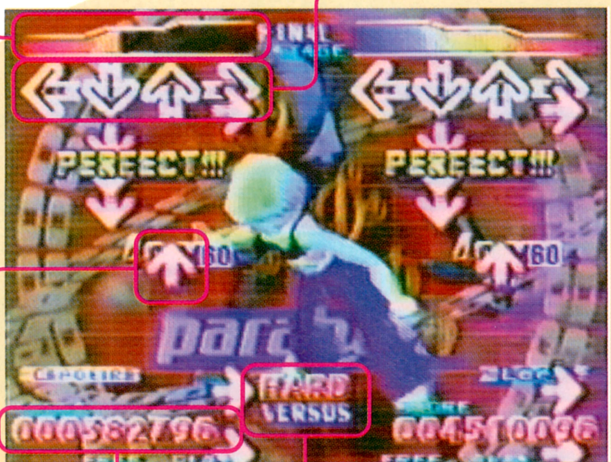
ただし、タイミングよく踏まないと、「ダンスゲージ」が減っていってしまう。0になってしまったら、ゲームオーバーだ。逆にタイミングよく踏めばダンスゲージが増えていく。

矢印は、上下左右の4方向だけ。フットスイッチもそれぞれの方向に4つ用意されているが、「上は右足で踏む」といった決まりは一切ない。自由に踏むことにより、ダンスのステップのような動きが生まれ、踊っているように見えるのだ。足運びを考えて、自分なりのステップを研究してほしい。

違う矢印を踏んでいてもかまわない

ステップゾーンに来た矢印を踏むというのが基本ルールだが、来た矢印以外の矢印を踏んでいても特に問題ないのだ。例えば、**画面1**のように矢印が来た時、**写真1**のように踏んでいても大丈夫。直前まで踏むべき矢印を踏んでいて、ステップゾーンに来た時にあらためて踏み直してもOKなのだ。このことを知っていれば、かなり踏みやすくなるはずだ。

●DDRの画面



ダンスゲージ
最初は真ん中から始まり、踏むタイミングによって増えたり減ったりする。ゲージ0になるとゲームオーバーだ。

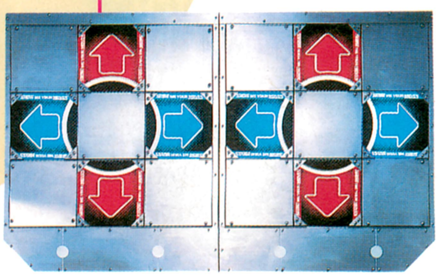
ステップゾーン
ここに矢印が来た時に、同じ方向のフットスイッチを踏もう。矢印は1つの時もあるし、2つの時もある。

矢印オブジェクト
下からリズムに合わせて流れてくる。次に踏む矢印を意識しておかないと足がこんがらがってしまうぞ。

スコア
プレイヤーの得点を表示する。

モード
現在プレイしているモード（難易度）を示す。

フットスイッチパネル
左側プレイヤー用と右側プレイヤー用があるが、1人でプレイする時は、どちら側を使ってもかまわない。



難易度選択

さて、コインを投入してスタートを押すと、3種類のモードが表示される。選択ボタンで自分に合った難易度を選択してほしい。

≪ EASY ≫
何度ミスしても大丈夫な練習用モード。曲の途中でゲームオーバーになる心配はないが、1回に1曲しか遊べない。

≪ NORMAL ≫
あまり複雑なステップを要求しないモード。とりあえず初心者はこのモードから遊ぼう。

≪ HARD ≫
NORMALより難しいステップを取り入れており、一筋縄ではクリアできない中級以上向けのモード。

●難易度選択画面



曲の選択

難易度を選択したら、今度は踊る曲の選択だ。各モードによって選択できる曲は違っている。それぞれ選択できる曲は表の通りだ。どんな感じの曲かは、選択時に流れるので曲調で選択してもいいだろう。

また、曲名とアーティストの他に、足型が表示される。これはこの曲の難易度で、足型の数が多いほど難しい。慣れないうちは、この足数を見て選んだほうがいいだろう。

注意してほしいのが、選択する時間には限りがあること。左下のタイマーが0にならないうちに曲を選択しよう。選択したら、いよいよゲームに突入だ。

●曲の選択画面



●難易度別選択可能曲一覧

曲名	アーティスト	EASY	NORMAL	HARD
HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW	OLIVIA PROJECT	○	○	×
THAT'S THE WAY (I LIKE IT)	KC&THE SUNSHINE BAND	○	○	×
KUNG FU FIGHTING	BUS STOP	○	○	○
BUTTERFLY	SMILE.dk	○	○	○
MY FIRE	X-TREME	×	○	×
LET'S GET DOWN	JT PLAYAZ	○	×	○
LITTLE BITCH	THE SPECIALS	×	×	○
STRICTLY BUSINESS	MANTRONIK VS EPMD	×	×	○
MAKE IT BETTER	MITSU-O!	×	×	○

隠し曲の存在

実は、上の表で示した曲のほかに隠し曲が存在する。これは、1曲1曲クリア（1st、2ndステージ）していき、FINALステージになった時、登場するのだ。各モードには下の表の曲が用意されている。ここで登場する曲はいずれも最難関である。心してプレイするように！

●難易度別選択可能曲一覧

曲名	アーティスト	NORMAL	HARD
PARANOIA	180	×	○
TRIP MACHINE	DE-SIRE	○	○

●隠し曲の選択画面



隠しコマンドによるモードの指定

画面上で選択できる3種類のモードの他に、隠しコマンドによっていろいろなモードを選択できる。コマンドはフットパネルを使うものと、セレクトスイッチを使うものの2つあり、表に示したとおりだ。

これらの隠しコマンドは、いくつか同時に指定することができる。例えば、「VERSUS」モードと「ANOTHER」モードと「MIRROR」モードを指定してプレイするといった感じだ。ただし、「DOUBLE」モードは「ANOTHER」と「MIRROR」モード以外組み合せることはできない。特に「VERSUS」モードは、初心者にとってオススメ。うまい人の横で踊る機会に恵まれた時、このモードを利用すれば、かなりの練習になるだろう。

●隠しコマンドのモード指定一覧

モード	コマンド	意味
VERSUS	1P／2Pどちらかのプレイヤーがゲームスタートしている状態で、一方を左右の選択ボタンを押しながらスタートボタンを押す	1P側も2P側も同じ足譜(シングル用)が表示される。
ANOTHER	モード選択時にフットスイッチを使って、↑・↑・↓・↓・↑・↑・↓・↓と入力	各曲を違う足譜にしたモード。通常より難易度は高くなっている。
DOUBLE	モード選択時にフットスイッチを使って、↑・↑・↓・↓・←・→・←・→と入力	1P側と2P側のパネルすべてを1人でプレイするモード。
MIRROR	モード選択時にフットスイッチを使って、←・→・←・→・←・→・←・→と入力	上下左右の矢印が反転して登場するモード。
MANIAC	モード選択時にフットスイッチを使って、←・←・→・→・←・←・→・→と入力	各曲をさらに難しい足譜でプレイするためのモード。上級者向け。

●DOUBLEモード画面



●MIRRORモード画面



●MANIACモード画面



EXTRAステージ

FINALステージで隠し曲を選択し、ダンスゲージをいっぱいにして（フルゲージ）クリアすると、EXTRAステージに突入する。

コマンドを使わないベーシックなモードならANOTHERモード、ANOTHERモードでプレイしたならMANIACモードの曲が踊れる。曲はFINALステージしか登場しない隠し曲も選択可能だ。

ただし、DOUBLE ANOTHERやMANIACモードの場合はEXTRAステージはない。

●フルゲージ時の画面



●EXTRAステージ画面



隠れキャラの出し方

コインを投入してスタートボタンを押す際、セレクトスイッチもしくはフットスイッチを押しながらスタートボタンを押すと、画面のバックで踊っているキャラクターを変えることができる。

スイッチの押す方向によって登場するキャラクターは表のようになっている。たまには、雰囲気を変えて踊ってみるのもいいぞ。

●隠しキャラクターの表示方法

キャラクター	コマンド
ロボット（ステージ左側） ウサギ（ステージ右側）	コイン投入後、左ボタンを押しながらスタートボタンを押す
輪っか♂（ステージ左側） 輪っか♀（ステージ右側）	コイン投入後、右ボタンを押しながらスタートボタンを押す

●NORMAL



●ロボット&うさぎ



●輪っか



ネームエントリーの方法

スコアがよければ、ネームエントリーの画面になる。自分の名前がDDRに残るという、プレイヤーにとっては待ち望んだ瞬間だ。しかし、当然のことながら、このエントリー方法を知らないと入力できないので、説明しよう。

まず、画面下から「AAA」の下に「BBB」というような3列のアルファベットが流れてくるので、ちょうどステップゾーンのところに来たところでフットスイッチを踏めばいい。

アルファベットは2周し、その間は何度も入れ直すことができる。➡を踏むと、アルファベットが流れる速度を遅くできるので入力しやすいだろう。ただし、エントリー時間がかぎられているので、遅くした場合はアルファベットが2周しないので注意しよう。

実は、このネームエントリーの入力方法が一番難しいという噂もある。やはり、DDRは奥の深いゲームなのだ（？）。

●ネームエントリーの入力画面



この本の読み方・使い方

本誌では、矢印オブジェクトとフットスイッチで使われる上下左右の矢印は、それぞれ⬆・⬇・⬅・➡と表記している。また、同時に踏まなくてはならない矢印は⬇⬆や⬅➡のように2つの矢印を並べている。

流れてくる矢印のステップ譜は、「足譜」と呼び、4拍を1小節として考え、左側に小節番号を表記している。解説中で参照することもあるので、その時は足譜の指定された小節番号を見てほしい。

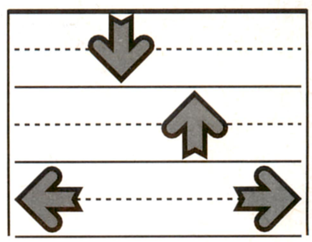
解説中で「4分」（“しぶ”と読む）や「8分」（“はちぶ”と読む）という表現を使っている。**図1**に示した足譜の踏むタイミングを4分踏み、**図2**に示したタイミングが8分踏みだ。また、8分踏みで3つ同じ方向のフットスイッチを踏まなければならない矢印オブジェクトの配置を「3連打」としている。他にも、何も踏まない間隔は「休符」といった音楽用語になぞった表現を用いている。

足譜で「SINGLE」は1人でプレイした場合を指し、「PAIR-L」は2人でプレイした時にステージ左側（1P側）で踊った場合、「PAIR-R」は同様に右側（2P側）で踊った場合を意味する。

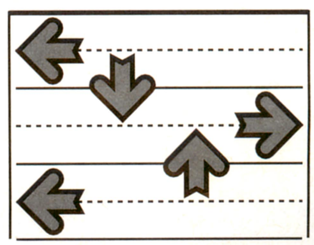
足譜は、自分で考えたステップやパフォーマンスを書き込めるよう白地にしている。例えば蛍光ペンを使う場合、右足は赤、左足は青色でというようなこともできるので、いろいろと書き込んで活用してほしい。

その他にも、解説中やコラムなどを読んでいると、これまで見たことのないさまざまな用語が登場するが、222ページにある用語解説を読んでおくと理解できるはずだ。

●図1



●図2



MUSIC REVIEW D.D.R. 音楽解説

DDRに使用されている楽曲は、全部で11曲。ここでは、各曲のプロファイルを紹介しよう。ステージをクリアするのに夢中になって、流れる音楽のことは忘れられがちだが、懐かしの名曲をリミックスしたものあり、DDR用に作曲されたコナミオリジナルナンバーありと、実にバラエティに富んだラインナップになっている。各曲の知識を覚えておいて、華麗なステップを踏みながら「この曲って'70年代に全米NO.1になった曲なんだぜ」というふうにウンチクを披露すれば、ほかのダンサーたちに差をつけられる……かもね。

※CDの価格はすべて¥2,548（税込）

「HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW」

by The Olivia Project

BPM ♩= 126



●収録CD
『Dancemania 10』
（東芝EMI TOCP-4110）

オリジナルは、1970年代の歌姫、オリビア・ニュートン・ジョンが歌い、1975年に全米NO.1に輝いた大ヒット曲。邦題は「そよ風の誘惑」で、軽やかなボーカルと親しみやすいメロディが印象的なポップチューンだ。この曲のリミックスを手がけたのは、オーストラリアのリミキサー／プロデューサー、ジェームス・シーバンとジェームス・アーノルドによるオリビア・プロジェクト。オリビアのボーカルをそのまま生かしつつ、4分打ちのビートを強調したダンスナンバーとして生まれ変わっている。1970年代に青春期を過ごした人がDDRに挑戦する時、入門曲としては最適といえるだろう。もちろんティーンエイジャーのビギナーにもお勧め。

「THAT'S THE WAY (I LIKE IT)」

by KC & THE SUNSHINE BAND

BPM ♩= 110



●収録CD
『Dancemania CLASSICS』
（東芝EMI TOCP-4015）

イントロの女性コーラスとサビの「アハッ、アハッ」が耳に残る本曲は、KC&ザ・サンシャイン・バンドの大ヒット曲だ。1975年11月に計2回全米NO.1を記録しており、当時の邦題は"アイ・ライク・イット"が付かない「ザッツ・ザ・ウェイ」と表記されていた。20年以上昔の曲なのに、今でもダンスナンバーとして人気が高い。独特のグルーブ感をもっていて、テンポはDDRの中では一番遅い110BPMとなっている。この遅いテンポのため、逆にリズムが取りにくく感じるかもしれない。クリアするのが難しいと思っているプレイヤーも多いだろうが、何回も聴いて身体にこの曲のグルーブ感を覚えてさせて、全モードを制覇しよう。

「KUNG FU FIGHTING」

by BUS STOP

BPM ♩= 116



●収録CD
『Dancemania EXTRA』
（東芝EMI TOCP-4130）

1974年に全世界でNO.1を獲得し、1000万枚のセールスを記録したカール・ダグラスの「カンフー・ファイティング」がオリジナル。全米では、1974年12月に2週連続でNO.1になった。その時の邦題「吼えろ！ドラゴン」というのが時代を感じさせる。この曲は、ラッパーのダレン・サンプソンに、サウンドプロダクション担当のグラハム・ターナーとマーク・ホールの3人によるイギリスの新人ユニット、バス・ストップによってリメイクされ、1998年に全英チャート8位を記録した。オリジナルのチャイニーズフレーバーを残しながら、ラップを挿入するなど今風の味付けがなされている。時代を超えたダンスナンバーの1つ。

「BUTTERFLY」

by Smile.dk

BPM ♩= 135





●収録CD 『Dancemania 10』 (東芝EMI TOCP-4110)

●収録CD 『Dancemania EXTRA』 (東芝EMI TOCP-4130)

本曲は1998年に発表されたスマイル.dkのデビュー曲。スマイル.dkはソロシンガーとして活動していたニナ・ボークィストと、ラッパーとして活動していたヴェロニカ・ラーソンの2人によって結成された女性デュオ。デビュー曲でありながら、息のあったツインボーカルを披露。また、オリエンタリズムあふれる曲調にどこか懐かしさを感じる作品である。曲のテンポはやや速めだが、サビの「Ay, Ay, Ay」のかけ声が一度聴くと耳に残り、そのリズムにあわせてステップを踏むことに快感を覚える人もいるのでは。唯一のガールズボーカル曲として、ぜひ、女性ダンサーにかわいい振りつけで踊ってもらいたい！

「MY FIRE」

by X-TREME

BPM ♩= 130



●収録CD 『Dancemania WINTERS』 (東芝EMI TOCP-64003)

「MY FIRE」は、KC&ザ・サンシャイン・バンドのカバー「ザッツ・ザ・ウェイ」「ブギー・マン」に続くX-TREMEの第3弾シングルで、ダン・ハートマンの「リライト・マイ・ファイア」をサンプリングしたナンバー。現在ディスコ／クラブでも大ヒットしている。オリジナルはいかにも1970年代的なアレンジだったが、X-TREMEが手がけたバージョンでは突き刺さってくるようなビートに迫力あり。この曲を選んで踊るなら、パフォーマンスにも気を配りたいものだ。なおX-TREMEは、1998年9月に待望のデビューアルバムを発表。アース・ウィンド&ファイアーの「セプテンバー」をリリース予定とのことである。

「LITTLE BITCH」

by The Specials

BPM ♩= 160



●収録CD 『Dancemania SUMMERS』 (東芝EMI TOCP-4102)

1980年代初頭に巻き起こった2トーン／スカムーブメント。その中心となったバンドが、イギリス出身のザ・スペシャルズだった。本曲のオリジナルは「かわいい悪魔」という邦題で、1979年に大ヒットを記録。現在でもディスコ／クラブシーンで根強い人気を誇るダンスクラシックスだ。曲調は、ローリング・ストーンズの「ブラウン・シュガー」を彷彿とさせるイントロが意表をついていて面白い。もちろん、スカならではの拍のウラを強調したリズムは本バージョンでも健在である。DDRに使われている楽曲は割と突っ込みがちのものが多いが、バックビートを基調にした本曲は、その中でも異色の存在といえるだろう。

「STRICTLY BUSINESS」

by Mantronik VS EPMD

BPM ♩= 125



●収録CD 『Dancemania WINTERS』 (東芝EMI TOCP-64003)

この曲は、ニューヨークのクラブシーンを代表するアーティストのカーティス・マントロニクと、エリック・サーモンを中心とするラップグループEPMDのコラボレーションにより誕生した。ベースになったのは、レゲエの伝説的なアーティスト、ボブ・マーレーの代表曲「アイ・ショット・ザ・シェリフ」(ちなみに、エリック・クラプトンがカバーして1974年に全米NO.1を獲得)。EPMDが同曲をサンプリングし、ミドルテンポのラップナンバーとして1987年に発表。そのラップナンバーを、アップテンポのヒップ／ハウス風にアレンジして1998年に発表したバージョンが、DDRに使われている。元がレゲエだと思えぬアレンジが刺激的だ。

「LET'S GET DOWN」

by JT PLAYAZ

BPM ♩= 129



●収録CD
『Dancemania 9』
(東芝EMI TOCP-4091)



●収録CD
『Dancemania EXTRA』
(東芝EMI TOCP-4130)



●収録CD
『Dancemania WINTERS』
(東芝EMI TOCP-64003)

JT PLAYAZとは、プロデューサー兼ラッパーのアルフ・デシルヴァを中心に、ジャイルズ・グッドマンとマーク・サマーズの2人のスタッフ及び、女性ボーカリストのシャロン・フランシスによって1997年に結成されたプロジェクト。この曲は、1997年のデビューシングル「ジャスト・プレイン」に続くセカンドシングルとして発表された。ベースになっているのは、1981年2月に2週連続で全米NO.1に輝いたクール&ギャングの「セレブレーション」。オリジナルはタイトルどおり“お祭り気分”を味わさせてくれるファンキーなノリだが、JT PLAYAZバージョンではスピード感が強調されており、突っ込んだノリになっている。

「PARANOIA」

by 180

BPM ♩= 180

DDR用に作曲されたコナミオリジナルチューン。いかにも“打ち込み”という感じの、無機質なバスドラのサウンドがクールにビートを刻んでいくのが特徴だ。ところどころに、ステージクリアを目指すプレイヤーの心を逆撫でするような、不安な雰囲気を醸し出す和音が盛り込まれていたりする。メロディらしきものがないため、どちらかというと印象に残りにくい部類だと思うが、途中でブレイクパートを設けて、規則正しいバスドラの4分打ちパターンを崩すなど、単調になりがちな曲調に飽きがこないように工夫がなされている点を見逃してはいけないだろう。テンポは楽曲の中で一番速く、作曲者のクレジットどおりBPMは180。この曲をクリアして初めてDDRの真髄を知ることができる、そんな“本気ステップ”を要求されるナンバーだ。

「MAKE IT BETTER」

by Mitsu-O

BPM ♩= 118

これもコナミオリジナルの楽曲。1970年代のディスコ/ソウルを意識したようなファンキーな感じで、踊っていくうちにだんだん気分が良くなっていくような曲調だ（まさに、タイトルどおりMake It Better!）。サウンド的には、オルガンの下降するフレーズで往年のディスコサウンドを臭わせておいて、ピコピコサウンドを挿入して1980年代テクノ風の味付けをするなど、随所に作曲者の遊び心が感じられる。さまざまなエッセンスを凝縮して、ダンスナンバーに仕上がった作品といえるだろう。また、バスドラがビートを刻むといったアレンジではないので、自分の中でテンポをキープするトレーニングなどしておくといいかもしれない。

「TRIP MACHINE」

by DE-SIRE

BPM ♩= 160

刺激的なシンバルサウンドのイントロから始まるこの曲も、コナミオリジナル。メジャーともマイナーともいえぬ不思議な雰囲気の曲調だ。基本リズムはバスドラの4分打ちなので、とてもノリやすいが、不気味な感じのピアノサウンドや耳に触るような金物系の音を入れることで、プレイヤーの焦燥感を煽りたててくるので、惑わされないように。途中ブレイクするパートでは、ジャズ/フュージョン的な感じのサウンドになり、曲調に変化を持たせている。コナミオリジナルの3曲の中で、最も個性的な作品だ。テンポは、ほかの2曲同様かなり速いので、踊りながらトリップしてしまわないように（笑）、気をつけてチャレンジしよう。

KEY OF ATTACKING DDR
HOW TO PERFORMANCE

DDR攻略の秘訣&基本パフォーマンス術

傍目から見ていて簡単そうに思えても、いざプレイしてみると案外踏めないもの。そんなDDRに挑戦しようとしているプレイヤーに足運びの基本を伝授しよう。また、慣れてきたら、いろいろと足運びを研究したり、パフォーマンスしてみたくなるだろう。そんなアレンジするためのポイントも併せて紹介する。

初心者に勧める基本的な踏み方

画面と足元を確認しながらフットスイッチを踏もう

ゲームシステムは簡単。せりあがってくる矢印が、画面上部にあるステップゾーン上の矢印に重なった時に、その方向のフットパネルを踏めばOKだ。踏むタイミングは、基本的には曲のリズムに合っているので、リズムにノッて、適切な方向の矢印を踏めばゲームが進行していく、ゲーム性としてはいたって単純だ。しかし、そうすんなりとうまくいかないのがこのゲームの面白さでもある。

まず初心者で陥りやすいのが、画面と足元のどちらを見ていいか分からない、ということだろう。

足元、画面を交互に見ている間に踏み間違え、ダンスゲージが減少してしまい、ゲームオーバーというケースをしばしば見かける。

最初は仕方ないかもしれないが、画面を見ながらも常に足元がどうなっているか、というイメージを掴むことが大切だ。

フットパネルを踏む時は、中心から上下左右に30cm以上踏み出すことを意識して（プレイ前にどのくらい足を動かせばいいか把握しておくとやりやすい）足を動かすようにしよう。

ここでポイントとなるのは、⬆と⬇のステップを踏む時だ。初めてプレイする人でも、⬅や➡のステップについては、ある程度対処できるが、⬆や⬇については、うまく踏めていない人をよく見かける。⬆と⬇の矢印は、感覚的にどちらが上か下かというのが分かりにくいということが原因だろう。矢印の場所ではなく、矢印の向きで、どこを踏めばいいか判断できるようにし、自分が今どこを踏んでいて、フットパネルのどの位置にいるかを把握しよう（これは初心者だけでなく、ダブルモードに挑戦する時も重要なことだ）。

また恐る恐るプレイすると、足が動かないので、最初に軽くジャンプして、“さあ、身体を動かすぞ！”ということを自分の身体に伝えるのもいいかもしれない。今までのゲームとは違い、足による操作が、身体全体を動かすことになるということを、しっかり頭に叩き込んで、全身をフルに使うつもりでプレイしよう！



▲リズムに合わせてタイミングよく踏めれば「PERFECT」が画面に表示される。

「PERFECT」が出ればグッドタイミングで踏んだ証拠

矢印に足が反応できるようになったら、次に踏むタイミングを気にかけてみよう。ゲームのルールは前述のとおり、ステップゾーンに矢印がきっちり重なった時に、その方向のフットパネルを踏むことだが、そのステップを踏んだ時に、表示がどうなっているかに注目してほしい。

もし表示が「PERFECT」と「GREAT」の表示であれば、リズムに合わせてバッチリ踏めていることを示している。その感覚で続けていけば楽勝だ。

「GOOD」や「BOO」と表示された場合は、踏んではいるけれど、リズムに合ったタイミングで踏んでいない状態だ。走らないようリズムをきちんと取って、確実に踏むようにしよう。

「MISS」と出た場合は、リズムに合わせて踏んでいないか、もしくはフットパネル自体をきっちり踏めていないということが考えられる。足をフットパネルに乗せた時に、体重がかかっていないと、反応しない場合があるので、単に足をフットパネル上に移動させて乗せるだけでなく、しっかりと足に体重をかけて踏もう。体重さえ乗っていれば、バシッと力強く叩く必要はない。

START FOR BIGINNERS

主流となっている踏み方

3つのステップをまず身に付けよう

このゲームは、フットパネルをどう踏むかは自由なのだが、実際にプレイしている人を見ていると、3つのステップ法に大別できる。それらの踏み方を紹介しよう。

①関東ステップ

関東を中心に、この踏み方の人が多いということで呼ばれ出したこのステップは、軸足を⬅上、もしくは➡上に置き、利き足（軸足でないほうの足）で、その他の矢印を踏むステップだ。ガニ股で地団太を踏むとオヤジ臭く見えるため、別名「オヤジステップ」とも呼ばれている。

このゲームは、踏むべき矢印ではない方向の矢印を踏んでもMISSにはならないという特性があり、それを利用した踏み方だ。

●利点：動きが小さいので、疲れにくいことから、画面をよく見て正確に踏みやすい。軸足を変えて踏むことがないので、初見の足譜にも対応しやすい。

●欠点：地団太を踏むような動きがあり、見た目は少しカッコ悪く、軸足ではない足を酷使することになるので、利き足だけが疲れやすい。

②関西ステップ

関西を中心に広まったこのステップは、軸足を常に中央の鉄板上に置き、利き足で⬆・➡・⬇（軸足が右の場合は⬆・⬅・⬇）を踏み、⬅を踏む時に限り、軽くジャンプして軸足を左から右に変えて、本来軸足だった左足で⬅を踏み、右足は中央の鉄板上を踏む。軸足を変える時に軽くジャンプすることで、跳ねるような動きになり、「ピョンピョンステップ」ともいわれている。

●利点：常に飛び跳ねるような形になるので、リズムが取りやすく、グッドタイミング（PERFECT）で踏みやすい。

●欠点：常に跳ねるということは、動きも大きく体力の消耗が、関東ステップに比べて大きくなる。

③自在ステップ

軸足を固定せず、常に軸足を変更することで踏んでいくステップ。関東ステップの進化形ともいえる。

例えば⬅・⬇・➡・⬇・⬅というステップの場合、最初に左足で⬅を踏み、続いて右足で⬇を、さらに右足を動かして➡を踏む。ここまでは関東ステップと変わらないが、➡を踏んだ右足を軸足に変えて、次の⬇を左足で踏み、さらに⬅も左足で踏むのがこのステップの特徴だ。

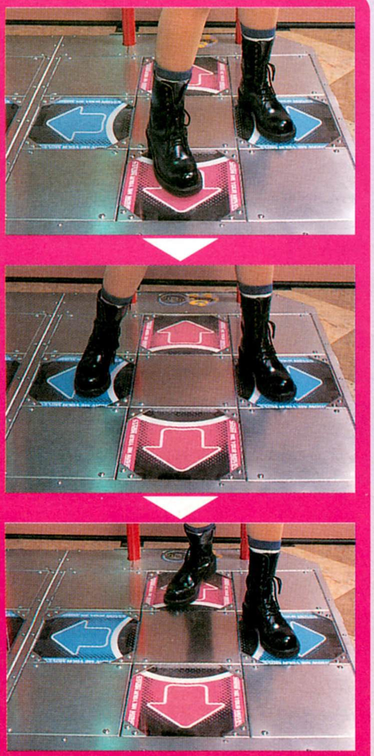
●利点：軸足が常に入れ換わっているので、片方の足だけが疲れるということがない。軸足を変えるという点で上半身の動きが大きくなり、踊っているように見えやすい。

●欠点：動きが大きくなるので、速いステップに対応しきれない場合もある。

●

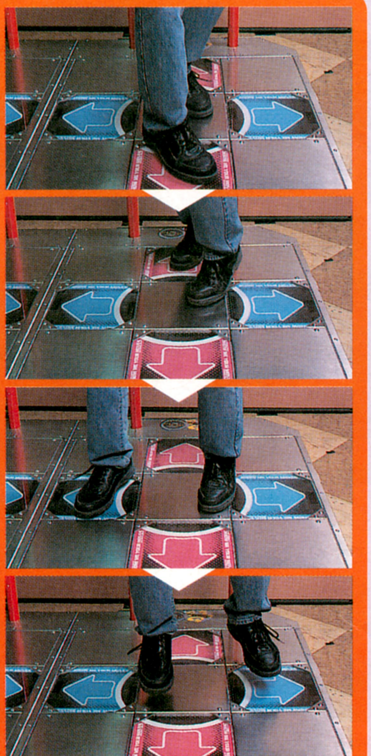
以上、3種類の踏み方を紹介したが、これ以外の踏み方（例えば軸足を左下の鉄板に置いて片足だけで踏むやり方など）や、譜面に応じたさまざま踏み方があるので、どういう足運びをするかを考えるということも、このゲームの醍醐味の1つなのである。

●関東ステップ



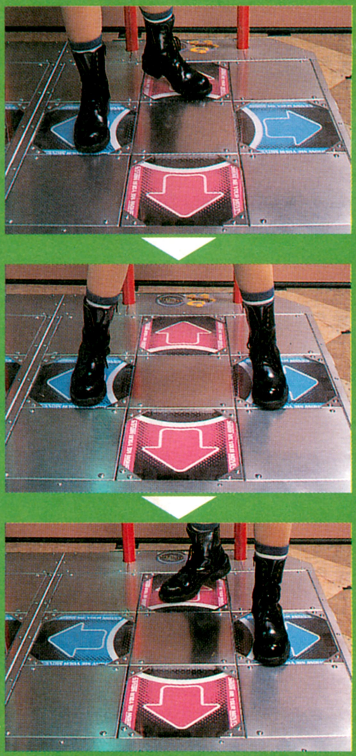
右足が利き足の場合の例。どの足でどのフットスイッチを押すか決まっているので足運びで混乱することはない。

●関西ステップ



⬅に限らず、すべてのフットスイッチを押す時、軽くジャンプして踏む人もいるが、体力はかなり消耗する。

●自在ステップ



疲れにくく、軽やかに踏めば踊っているようにも見える。ただ、足運びを考えないと踏み方に無理が生ずるので注意。

パフォーマンスに挑戦しよう

「踏む」から「踊る」まで楽しみ方は十人十色

このゲームの遊び方は十人十色で、楽しみ方は人それぞれである。スコアアタックする人もいれば、クリアすることに喜びを感じる人などなど。その中の1つとして、やはり華麗なステップを踏んでみたいと思う人もいるはず。何しろこのゲームのタイトルは「Dance Dance Revolution」という、ダンスシミュレーションゲームなのだから。

踊るという行動は、やはり恥ずかしいという感情に襲われるかもしれない。このゲームは、今までのゲームとは違い、ステージを囲むようにしてギャラリーができ、プレイヤーに注目が集まるからだ。

しかし、恥ずかしがって踏んでいては、見ているギャラリーまでもが恥ずかしい気持ちになってしまうだろう。ヘタでも堂々と踊ればカッコよく見えるはずだ。自分なりに楽しいと思うダンスを堂々と披露してみよう。

ここでは、プレイヤーにDDRをどうすれば踊っているように見えるのか、いくつかの例を挙げておくことにする。

手を使うことが魅せるパフォーマンスの鍵

まず踊ることで、一番大事なのは曲に合わせて踏むということだ。

矢印が来たからただ踏む、というのは踊っているのではなく踊らされている、といった表現の方が近いだろう。せっかく音楽が流れているのだからそれに合わせて自然と身体が動くようになれば、踊っているように見えてくるはずだ。

リラックスしていれば、自然と身体が曲に合わせて動くはずである。変に力を入れすぎていると、ぎこちなく見えてしまう上、クリアも難しくなってしまうかもしれない。

とりあえず、完全にクリアできる自信のある曲から、身体を動かしてみよう。踏み間違えて、ダンスゲージが減ってしまったら、いつもどおりに踏めばゲームオーバーにならずにすむ。その繰り返しで、徐々に最後まで通して身体を動かせるようになればいい。

次のステップとしては、上半身、特に手を動かすことである。自分では意識していないかもしれないが、手が硬直しているプレイヤーをかなり見かける。

この手を動かすということは意外と難しい。手を動かすことに意識を持っていってしまうと、踏む方が疎かになってしまうからだ。とにかく、リズムにノッて腕を身体に絡ませるように振ったり、ひじを曲げて振ったりして、無意識でも動くまで練習してほしい。

DOUBLEモードで踊れば大きなアクションも可能

シングルプレイのパフォーマンスに自信を持てるようになったら、次はDOUBLEモードでのパフォーマンスに挑戦してみよう。

DOUBLEモードは、2つのフットスイッチパネルを1つのパネルと見立ててプレイするため、当然のことながら1P側から2P側へ（反対に2P側から1P側へ）の移動がある。この移動だけで大変そうと思われるかもしれないが、実は、この移動する時がパフォーマンスをする絶好のタイミングなのだ。

例えば、割とゆっくりめのテンポの曲なら、ちょっと大げさな身振り手振りでパネルを踏めば、それだけでも立派なパフォーマンスとして通用する。また、次の矢印が自分が今いるところより離れた位置にある場合は、軽やかにジャンプして踏むこともグッド。さらに、回転を取り入れながら優雅にパネルを踏むなど、工夫次第でオリジナルパフォーマンスを開発できる余地があるというわけだ。もちろん、テンポの速い曲で「PERFECT」や「GREAT」を出しながら、華麗なパフォーマンスを演出できれば最高である。

ただ気を付けてほしいのは、移動する距離がシングルプレイよりも長いため、身体のバランスを崩しがちなこと。移動するステップに慣れていないと、踏み損なうだけでなく、へたをすると転んでしまったりすることにもなりかねない。キメたいところで逆に恥をかくのは、やっぱりカッコ悪い。

DOUBLEモードに挑戦する人は、かなり踊り慣れたプレイヤーだとしても、くれぐれもバランスを崩さないように注意しよう。





身振り手振りというのは、意外と難しい。踏むことに余裕ができないと、そこまで意識が回らないからだ。



足譜によるパフォーマンス術

足譜パターンを覚えることはパフォーマンスへの第一歩

曲もクリアできるようになり、余裕が出てくれば、足譜に対していろいろな踏み方を編み出そうとするだろう。ここでは、足譜のパターンによる足運び、いわゆるパフォーマンスの一例を紹介しよう。

パフォーマンスをやる上で1つ覚えておいてほしいのが、躊躇せずにやってもらいたいということだ。照れながらやっていたのでは、せっかくのパフォーマンスも台無しである。見ているギャラリーに対して、自信を持って挑んでほしい。

①回転ステップ

矢印の並びが、➡・⬇・⬅・⬆というようにフットパネルを1周するようなところでは両方の足で交互に踏んでいくことによって身体を一回転させられる。例としては、HARDモードの「BUTTERFLY」の7~8小節目などだ。回り方も、右足から入るか左足から入るかによって違った回転になるので、各自で試してほしい（**写真1-1**）。

他には、⬆⬇の同時踏みのあとに⬅➡の同時踏みがあるパターンでもできる。1つ踏むごとに90度ずつ回転するやり方だ（**写真1-2**）。ただ、その2つだけだと後ろを向いてしまうことになるので、その後うまく前を向く必要がある。HARDモードの「LET'S GET DOWN」の21小節目からの部分などは、これにあたる。

注意点は、回転する時に、足元を確認するためか、どうしてもうつむきがちになる人が多いが、照れずに堂々とやることが重要だ。

②ステップのアレンジ

同じ矢印を踏むにしても、ほんの少し踏み方を変えることによってパフォーマンスになり得る。確かに細かい技かもしれないが、全体のプレイの中で、それがアクセントとなり個性を出せる部分でもある。そんなステップをいくつか例を挙げてみよう。

○スイッチ

HARDモードの「PARANOIA」の出だしは、⬆・⬆・⬆と同じ方向の矢印が並んでいる。普通はこれをどちらか片方の足で踏んでいることと思う。例えばこれを、右足、左足、右足と交互に踏んでみよう。このようにすると、軽くジャンプする感じになるので、自然と身体に動きが出てくる。このようなステップは「スイッチ」と呼ばれている（**写真2**）。

このステップは特に⬆だけというわけではないし、矢印の数や連続性に決まりもない。HARDモードの「LITTLE BITCH」の出だしは、この方法で踏めるはずだ。この他にもいろいろな曲、さまざまな場面で活用することができる。派手さはないが、ちょっとした違いでギャラリーの注目を集めることだろう。

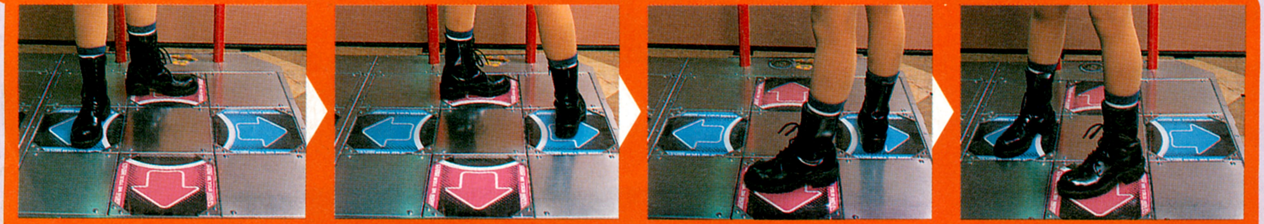
○スライド

例えば、➡・⬇と矢印が流れて来た場合、➡を右足で踏み、次の⬇も右足で踏む。この時、右パネルに置いた足をほとんど宙に浮かさず、滑らせるように⬇を踏むのだ。名前のとおり、足を次のパネルへスライドさせるのである。上体もあまり動かさず、身体全体が後ろへ滑っていくようになれば完成である。身体の前から後ろ方向へ動かすのであれば、どの譜面でも使えるだろう（**写真3**）。

このスライドは、関東ステップと組み合わせて使うと、動きに幅が広がり効果的である。

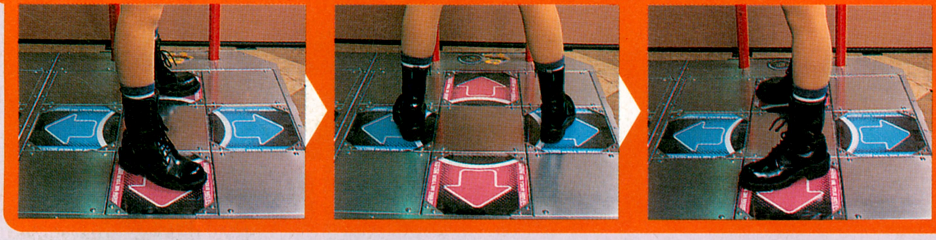
HARDモードの「STRICTLY BUSINESS」で特徴的なステップである➡・⬇・⬅の8分踏みは、このスライドを活用するといいだろう。

●写真1-1



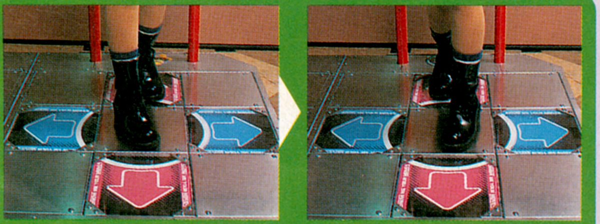
▲回るにはバランス感覚が結構必要だ。意外と踏んでいないこともあるので、注意しよう。

●写真1-2



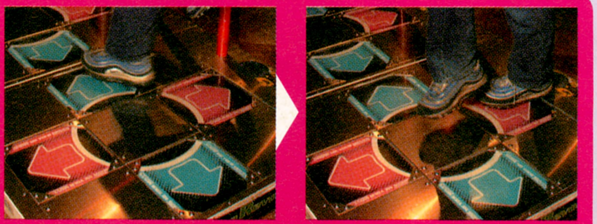
◀同時踏みの回転も、踏みそこなうことが多い。垂直に飛んで身体をひねるように回転するといいだろう。

●写真2



交互に踏むのは、前で踏んでも後ろで踏んでもいい。曲の雰囲気に合わせて選択しよう。

●写真3



これは、練習がかなり必要だ。バランスが悪いと、タイミングよく踏めないだろう。

その他のパフォーマンス方法

他の人がやらないような オリジナル技で魅せる

パフォーマンスをする上でいくつか重要なことがある。それは、他の人よりも目立つということ。そして、プレイしている本人たちだけでなく、ギャラリーの人たちも一緒になって楽しめるようにするということである。

ここで、いくつかパフォーマンスの例を挙げてみよう。それぞれオリジナルの技を開発し、各ゲームセンターのフロアを賑わせてほしいものだ。

○背面舞踏

MIRRORコマンドを入力すれば、⬆と⬇、⬅と➡がそれぞれ入れ換わる。つまり、後ろを向いて踊れば、通常の足譜と変わらないわけである。よって、画面を一切見ず、足譜の記憶とテンポだけで踊れば背面舞踏のできあがりである（**写真4**）。

テンポどおり踏むというのも難しいが、まず足譜を覚えなければならない。覚え方は人それぞれだが、足譜はパターン化されているため、ブロック単位で覚えていくと効率がいいだろう。

特に「PARANOIA」をこれで踊れば、ギャラリーの注目浴びること間違いない。

○左右プレイヤーのチェンジ

チェンジ技とは、左側で踊っている人と右側で踊っている人がプレイの途中で入れ換わることをいう。休符中に入れ換わってもいいが、矢印のオブジェがあるところで入れ換わると、かなり派手で目立つだろう。フットパネルを踏みつつ入れ換わるので、難易度は決して低くないが、決まればかなりカッコイイ技だ。

例としては「LITTLE BITCH」（どのモードでも可）の5小節目や26小節目などで可能である。まず曲の“ワン”の掛け声と共に一方が左右両方の⬆を踏み、次の“ツー”の掛け声でもう一方が左右両方の⬇を踏む。そして両者とも、元の場所と反対の位置につきプレイを続けるといった感じだ（**写真5**）。

他に、ANOTHERモードの「BUTTERFLY」でも可能だ。5小節目の⬇⬆の同時踏みで、両方の⬆を踏む人と⬇を踏む人が同時に移動するのだ。そして、そのまま今までいた位置と反対の場所へと移動しつつ、次の⬅➡同時踏みを行う。難易度としては、こちらの方が高いかもしれない。

この他にもいろいろなところでできると思うので、さまざまな場面でチャレンジしてみてはいかがかな？

○リレープレイ

これもチェンジ技の一種かもしれないが、こちらは多人数でもできる技だ。

例えば2人プレイ（VERSUSモードではない）している時、「PARANOIA」の39小節目からの部分。ここは左側、右側、左側と、交互に休符の部分が現れる。これを利用して、プレイしている2人や、見ていた人たちと順に踏んでいくというものだ（**図1**）。

見た目的には非常に面白いのだが、このプレイをするにあたって、お店はもちろん、他の見ているお客さんにも迷惑がかからないようにしてほしい。

○決めポーズ

実際のダンスでポーズを決めるというのはごく普通に行われるものだ。それをゲーム中でもやってみよう。比較的やりやすいのは、やはり曲の最後ではないだろうか。曲の終わりとビシッと決めると、とても見栄えがいい。2人で決めればなおさらだ。

他には、曲中の掛け声に合わせて決めるやり方もある。例としては、「LET'S GET DOWN」の“カモン”と叫ぶところで突き出した腕を、手を握り締めながら引くなどだ。いろいろなポーズを考えてもらいたい。

●写真4



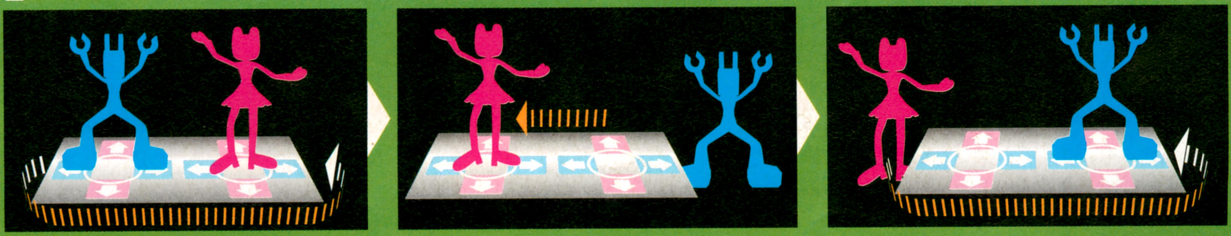
背面プレイはギャラリーを見ながら踊るため恥ずかしいが、堂々と正面を向いてプレイしよう。

●写真5



これは「BUTTERFLY」の例。2人の息がぴったり合っていないとうまくいかない。

●図1



リレープレイは多人数でも2人でも意表を突かれるプレイだ。VERSUSモードではないペアプレイで楽しんでほしい。

開発者に聞くDDR開発秘話 その1

筐体は大きくなりましたが、それは2人で踊ってもらいたいからです

音楽が流れると人間の身体は自然に動くんです

――このゲームを開発するのに至ったいきさつは？

沖田：いきさつはかなり複雑なのですが、まず足のプレート（ステージ）部分を考えて、これでダンスゲームを作りたいなと思ったのが発端です。

――それはビートマニアがヒットしたからですか？

沖田：前からアイデアはあったのですが、踏み切れないところがありまして。ビートマニアがヒットして、音楽ゲームが確立されたから、今なら大丈夫かなと。でも、最初はみんな恥ずかしいんじゃないか？ とか、ゲームセンターでこんなことするだろうか？ とか悩みましたね。

大田：音楽が流れれば、身体が自然に動くというのは、人間誰しも持っていることですから、ダンスというコンセプトはウケると思っていましたし、自己主張型の社会背景にもバッチリ合ったと思います。

――ギャラリーがいてこそのゲームですよね。

大田：ネットの書き込みを見ていると、まずコソ練してから、ギャラリーがいるところでデビューするという人が多いですからね。

――開発当初に、ターゲットとしていた人は？

高橋：ビートマニアもそうなんですが、広く取るか狭く取るかですね。マニアックな作りにするとそういった層しか取り込めない。ステップアップ式にして徐々に難しくしていくようにしても、簡単に攻略されてしまうでしょう。そこで、NORMALやHARDといったモードを作って、楽しむ人、攻略する人の両方を取り込めるようにしました。でも、ライトユーザーにもっと遊んでもらえるよう、簡単にすればよかったかなと少し思っています。

――実際の反応はどうですか？

高橋：正直いってびっくりしていますね（笑）。

大田：ある意味狙いどおりでしょう。

高橋：狙いどおりだったのがショックでした（笑）。

沖田：ああなればいいなと思って作ったのが、ホントにそうなったのだから驚きましたね。

高橋：私もプレイヤーとしてマニアですが、ゲームとしての本質的な部分はきちっと作り込めたと思っています。開発期間が数カ月だということを考えると（笑）。

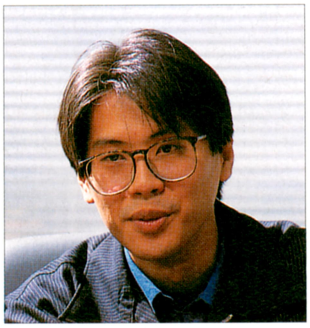
――普通ゲームをしないような女子高生や女性の人たちも楽しんでますよね。

高橋：イメージキャラクターもそれほど堅いものにしなかったし、体感できるわけですしね。基本的に足運びを楽しむのはもちろんですが、プレイしている人を見るのが楽しいということを、ゲーム性として一番出したかったんですよ。ですから、いろいろな足のパターンを研究して、こういうパターンにすれば、こう踏んでくれるのでは、と予想したのですが、こちらが考えた以上にいろいろな踏み方をしていて驚いています。

大田：開発している段階で、踊り方がみんな違うので、ある程度予想はしてましたが。



プロデューサー
大田良彦氏



ディレクター
高橋一也氏



ディレクター
沖田勝典氏

ペアでのプレイを意識してDDRは作ったのです

――現在、俗に「関西ステップ」と「関東ステップ」という風に括られていますが。

高橋：うちらは関西ステップのことを疲れるから「ストロングスタイル」なんて呼んでたんですが、最初、関西でロケテストを行った時、みんなそのスタイルでしか踏まないので、他の踏み方はしないのかと思いました。でもそのうち、違う踏み方をしてきてくれたので、みんなこういう踏み方があるのかと学習してくれて。人の動きを見て練習するというのは昔からあって、格闘ゲームでは対戦相手とコミュニティーを作っていくようになる。DDRはさらに一歩進めて、ゲームセンターで友達を作る。「私と踊ってくれませんか？」とかね。

――それって現在の姿そのままじゃないですか。

大田：ですから、ビートマニアはシングルプレイを意識して作っていますが、DDRはペアでのプレイを意識して作っています。

高橋：最初あまりにも筐体が大きかったので、シングルプレイ用にしようとも考えたのですが、やはりペアでしょということで、今の形になっています。

沖田：やはり1人だと最初はやりにくいんじゃないかと。特に女の子はね。

大田：特にカップルにやってもらいたいんですが。

――あの足譜はどのようにして決めたのですか？

大田：ダンスステップの本を参考に、いろいろとステップを考えて4つのボタンに集約した感じです。

高橋：最初は、機械的に作っていたのですが、それだと面白くない。各曲ごとにテーマを持たせ、簡単なのか力強くなのか、トリッキーとか、速くとか。それぞれのテーマに合わせたステップを組み合わせてみました。ただ、それだと学習する効果がないので、1曲の中にある程度繰り返しのパターンを配置していき、前半を学習したら次のステップに繋ぎ、それをループし、また先へ進めるという考え方で作られています。ですから、何小節1クールみたいなセットで、わざと少し狂わすパターンを埋め込んで、それを越える爽快感や達成感を持ってもらいたいなと。難しい曲ほどそうなっています。

（P42につづく）

NORMAL



誰もが最初に通り踏む道であるNORMALモード。流れてくる矢印をタイミングよく踏む練習にはもってこいだ。基本的な足の動きが集約されているので、まずこのモードを制覇したいところ。曲数は5曲あり、FINALステージへ進めば隠れ曲が登場する。隠れ曲以外は、それほどテンポが速くないので足の動きさえマスターすればクリアは可能だろう。DDRの楽しさを存分に味わってほしい。

HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW

SIMPLE



NORMAL

DDR初心者でも十分にクリア可能

DDRを初めてプレイする人が最初に選ぶであろうこの曲は、難易度は高くなく、最も簡単な足1コのレベルだ。曲のテンポが遅く、初心者でもゲームルールを理解していれば、クリアするのは十分に可能な曲であるといえよう。

ただ、ルールを把握しているといっても、実際に足が動かないのは世の常。1つ間違えても焦らずに、次にトライする時からモノにするようにしていこう。

4拍子のリズムをとっていれば、必ずその拍子のところに矢印が流れてくるので、リズムを手、足、頭の中、耳など、自分が一番リズムをとりやすいところで、確実にリズムをモノにしていこう。

最初（5～12小節）は1小節おきに1個の矢印が現れ、その後は、2拍ごとの矢印が流れてくる。徐々に忙しくなるが、どこを踏むべきかをしっかり把握して（特に⬆と⬇を間違えないように）、落ち着いて踏んでいこう。

片足のみか両足を使うかは好みの問題

ポイントとなるのは、23小節目から始まる⬆・⬇・⬆・⬇・⬆と続くところ。片足だけ使って、上・下・上・下と踏むか、両足を⬆、⬇にそれぞれおいて（**写真1**）、地団太を踏むようにステップする方法があるが、自分で踏みやすい方を選ぶといいだろう。

もう1つは、⬆・➡・⬇・⬅と続くところ（29小節目）。軸足を変えなくてはならない場所だ。

右足で⬆・➡・⬇と踏み、その後関東ステップならば、右足を止めて軸足とし、左足で⬅を踏む。関西ステップならば、最後のところで軽くジャンプして、左足で⬅を踏み、右足を中央の鉄板に置けばよい。

最後の4つのステップは、バックの音が薄くなり、純粋に自分の中で刻んでいるリズム、もしくは目でしっかり見て踏まなくてはならない。曲のエンディングなので、気を抜かずにきっちりと踏むようにしよう。

回るパフォーマンスをボックスステップで練習

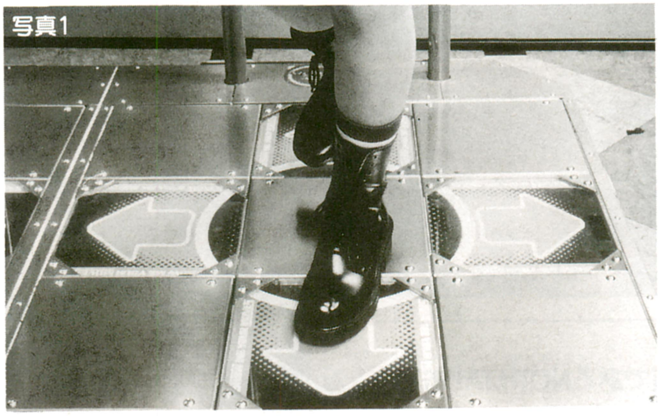
パフォーマンス、足の動きの魅せ方として、29、37小節目の足譜をボックスステップ（右足で⬆、左足で➡、右足で⬇、左足で⬅を踏む）を綺麗に決めたり（**図1**）、足運びの取り方によっては回転したりすることが考えられる。出だしの⬆を右足で踏めば最後の⬅で正面を向ける。

"回る"というパフォーマンスの基本も、この曲で練習できるのだ。

DDRをやり込んだ中級者以上にとっては物足りない曲になると思うが、逆にいえば、どんなことでもできるくらい余裕のある曲だといえよう。

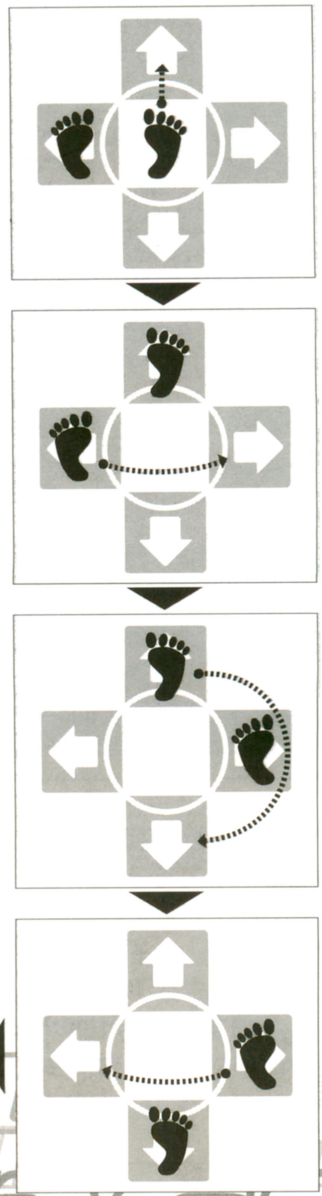
「最も簡単」という裏側には、"パフォーマンスを魅せるにふさわしい曲"という側面も隠されているのだ。いろいろなパターンを試してみよう。

写真1



▲両足を前後の矢印に置いて地団太を踏むような感じで踏む。重心を前後交互にかけるとよい。

●図1：パフォーマンスでのボックスステップ





▶ダンスの基本ステップであるボックスステップ。どの曲でも使える基本ステップだ。

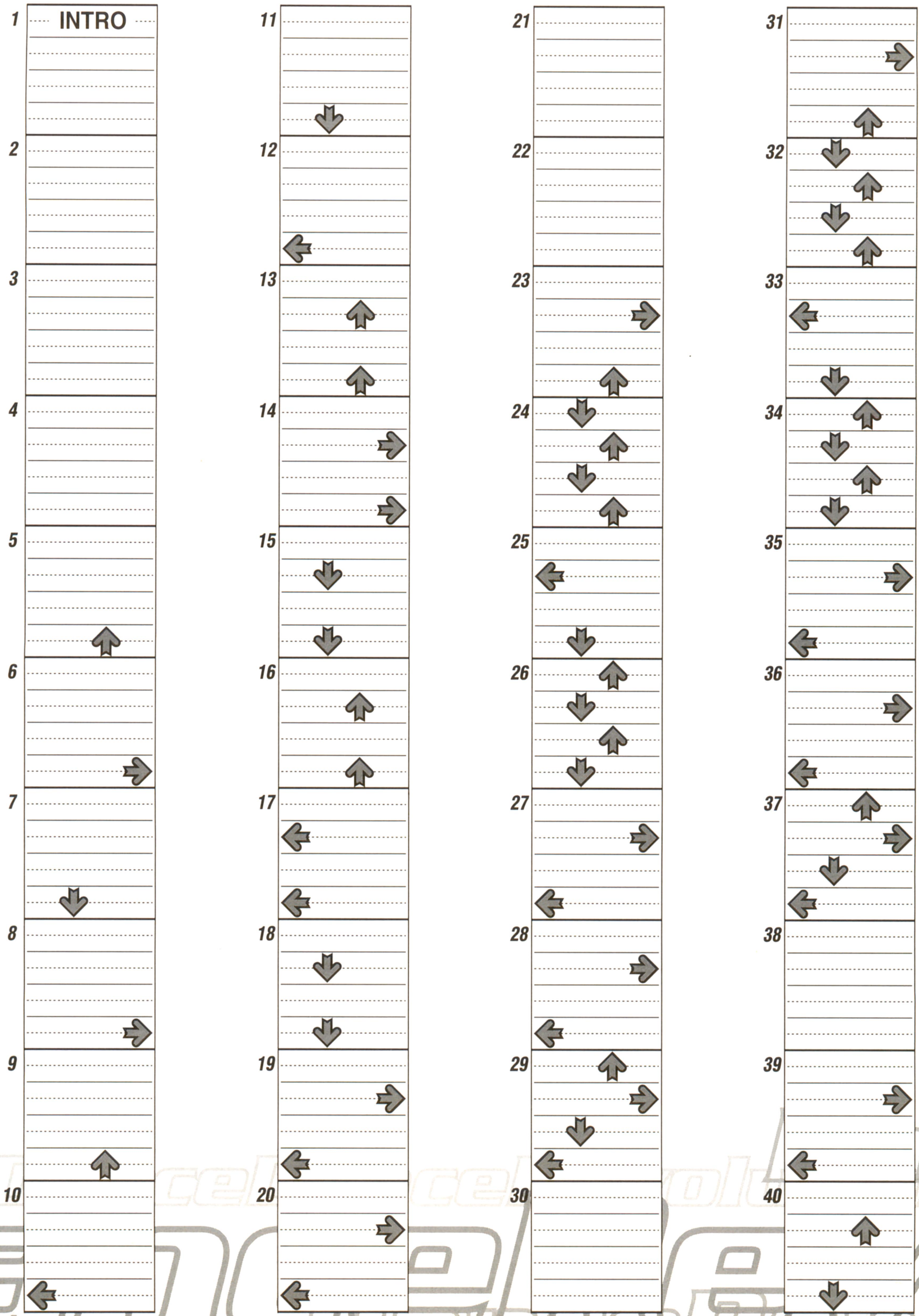


HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW

SINGLE 難易度 1

MAX COMBO : 068 MAX SCORE : 001902300

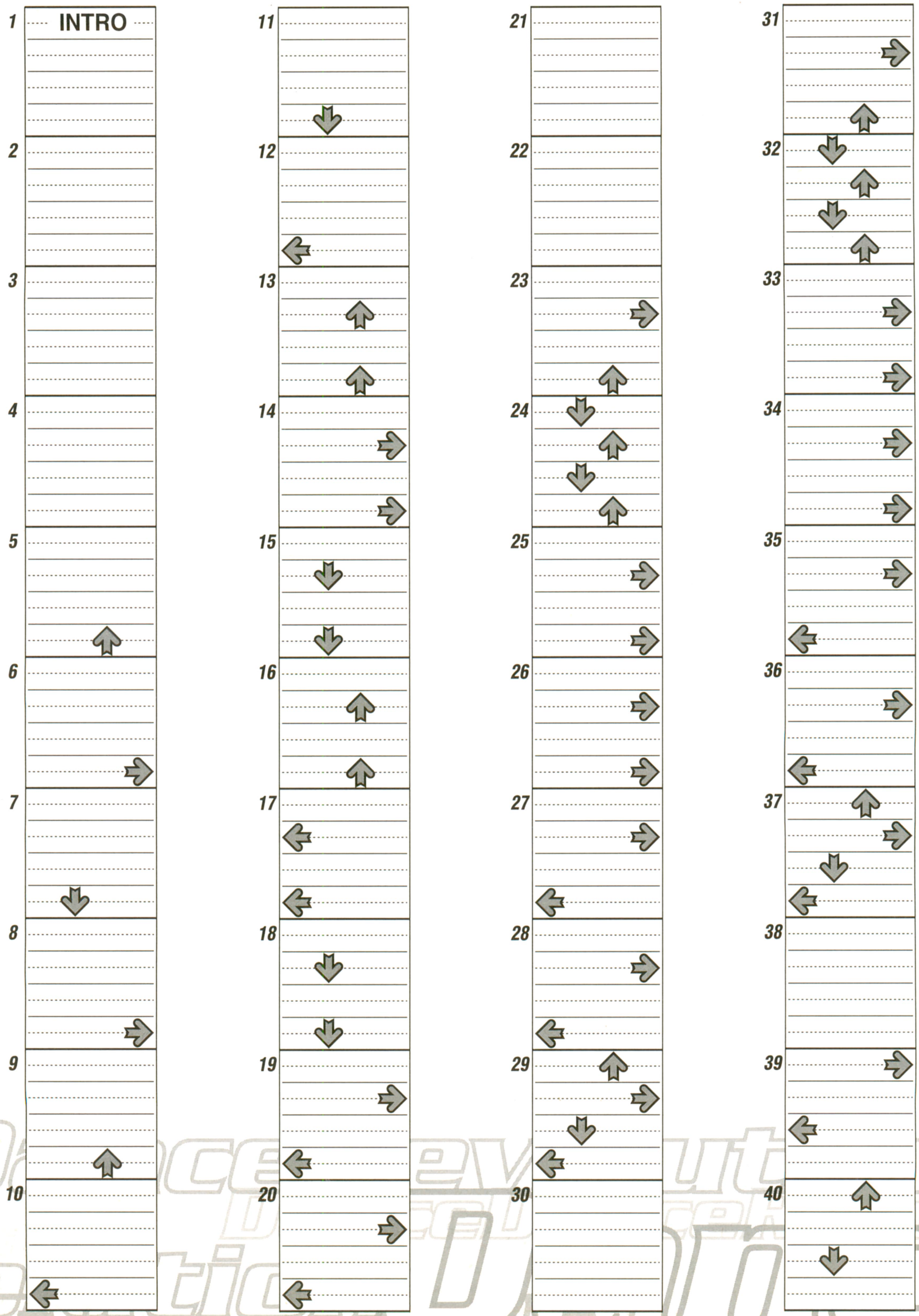
NORMAL



HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW

PAIR-L 難易度1 MAX COMBO : 064 MAX SCORE : 001584000

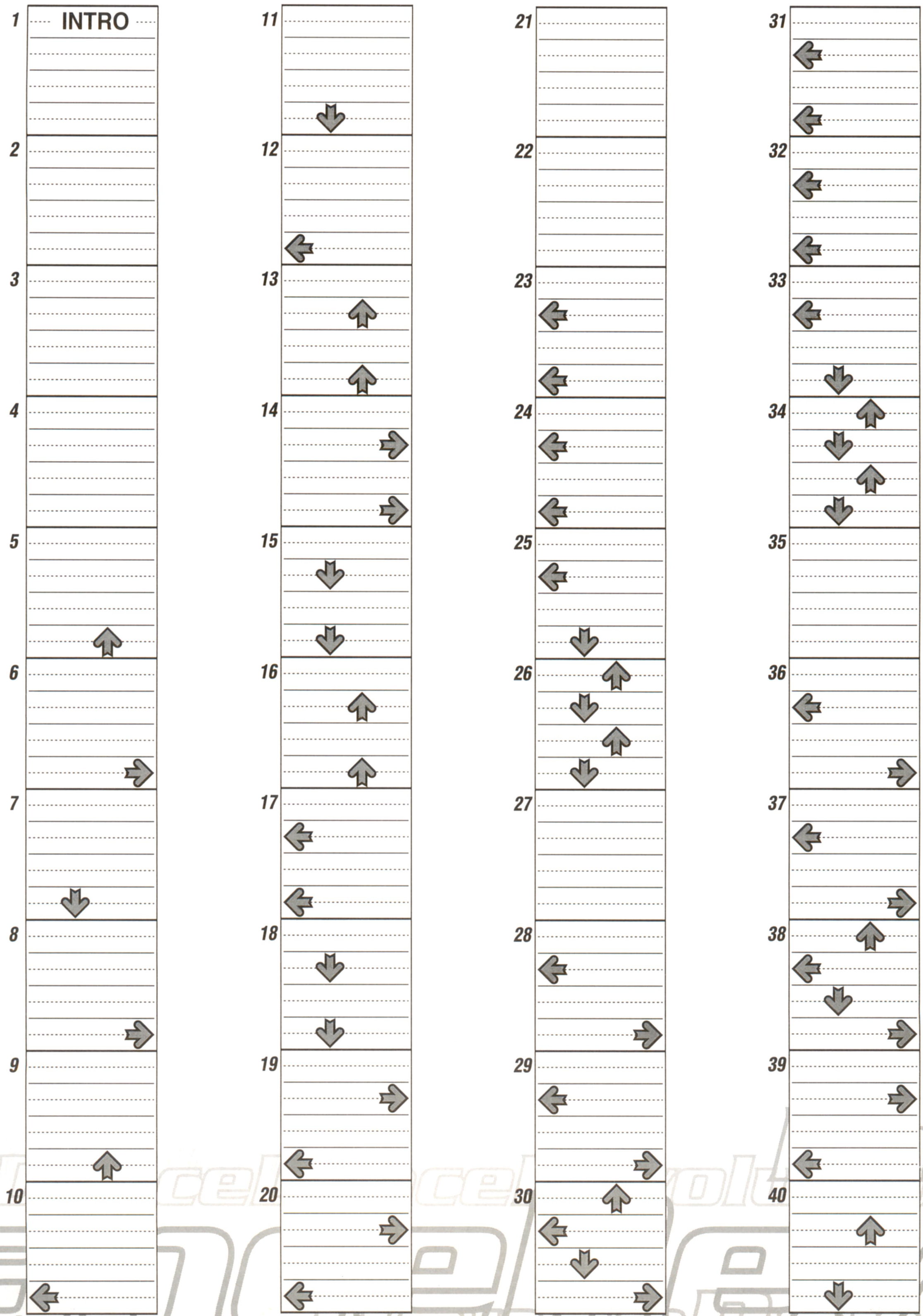
NORMAL



PAIR-R 難易度1

MAX COMBO : 064 MAX SCORE : 001584000

NORMAL



THAT'S THE WAY (I LIKE IT)

MODERATE

NORMAL



見た目は簡単そうだが意外と難しい曲

この曲は「難易度：2」(足2つ)で簡単な部類だが、人によっては「難易度：3」の「BUTTERFLY」より難しいといわれている。それは、ゆっくりなテンポとシンプルな足譜の中に8分踏みが入っているからだ。

基本的に、⬆と⬇の矢印がほとんどを占めているため、片足でも踏めるだろう。しかし、8小節や12小節のように3つ重なって上がってくる矢印（3連打）や、15小節のように⬆・⬆・⬆と来た後、急に⬅がワンポイントで入っているので、初めて踏むプレイヤーの多くはここでバランスを崩してしまうと思われる。

しかし足譜をよく見てほしい。➡のパネルを踏んだら、次に踏むパネルは⬅が来るというふうに、最後に踏んだ反対側つまり左右交互に矢印が必ず来るのだ。そこで、このパターンを利用してバランスの取れる足運びの例を挙げておこう。

まず、13小節目の➡を右足で踏んだら右足はそのままで、次に左足で⬆・⬇のパネルを踏んでいき、⬅が来たら左足で踏んで左足はそのまま動かさず、次に➡が来るまで右足を使うというふうに両足を交互に使っていけば、バランスを崩さずに踏めるであろう（図1）。

さて、この曲で厄介なのは、やはり8分踏みである。

この曲には8分を踏む場所が4カ所あるが、曲のテンポに合わせて踏んでいけば、何の問題もないはずだ。曲の方も8分の部分になると曲調が少し変わるので、それに合わせて踏めば簡単だろう。

あと、この曲はテンポが取りにくいので、踏んでいない時には、身体を上下に動かしたり、足踏みをしながらテンポを逃がさないでおくことも、クリアの鍵になるので覚えておいてほしい。左右の矢印でバランスを崩さず、8分をきちんと踏み、テンポをキープしておけば、必ずクリアできるはずだ。

ここで8分踏みのコツを掴んでおいて、これからのステップアップに役立ててほしい。

両足を使った踏み方を研究しよう

さて、この曲をクリアできるようになったら、次のような踏み方をしてみてはどうだろうか。

まず、両足を真ん中の鉄のプレートに常に置いておく。そして、例えば⬆・⬆・⬆という足譜が連続で来た時に、最初の⬆を右足で踏み、次の⬆を左足、次の⬆を右足で踏むといった感じで、同じ箇所を続けて踏む足譜を左右交互に出して踏んでみるやり方だ（図2）。

同じ場所を両足で踏めるの？と思うかもしれないが、テンポの遅さと、各所に休める場所があることを考えれば、この踏み方は実際に踏める範囲内のものである。もちろん、最初の⬆を左足で踏んでもかまわないし、自分の踏みやすいようにしてほしい。



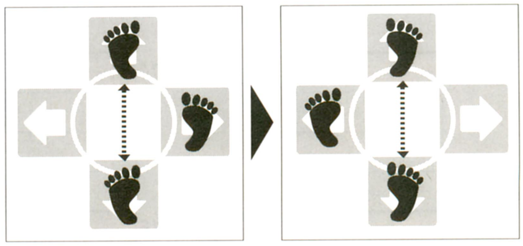
では、この踏み方で、13小節目と15小節目のように⬅と➡の矢印が入る場合を説明しよう。

13小節目の➡・⬆・⬆と来た時に、右足を軸足にして、左足を右足の後ろに通してクロスする感じで➡を踏み、左足を元の場所に戻す前に右足で⬆を踏み、左足は真ん中に置く。そして次に来る⬆を左足で踏む（図3）。⬅が来た時は、左足を軸に右足で踏めばいい。

また、8小節の➡右の3連続8分踏みの場合、➡のパネルに両足を乗せてタイミングよく足踏みをする感じで踏むのもいいだろう。

最初は難しいと思うが、これをするだけで見た目がかなり違うので、ぜひ試してほしい。

●図1



▶右足で➡パネルを踏み、左足で⬆や⬇のパネルのパネルを踏む。

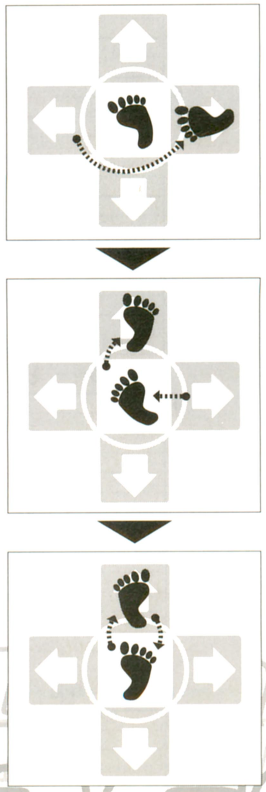
◀⬅のオブジェが来たら、左足で⬅パネルを踏み、右足で⬆や⬇のパネルを踏む。

●図2



◀⬆・⬆・⬆という足譜を両方の足を交互に使って踏むやり方。センターに置いた足はやや斜め方向に向いていると踏みやすい。

●図3



◀左足で右足の後ろを通して、➡パネルを踏む。

◀右足で⬆パネルを踏む。左足はセンターに。

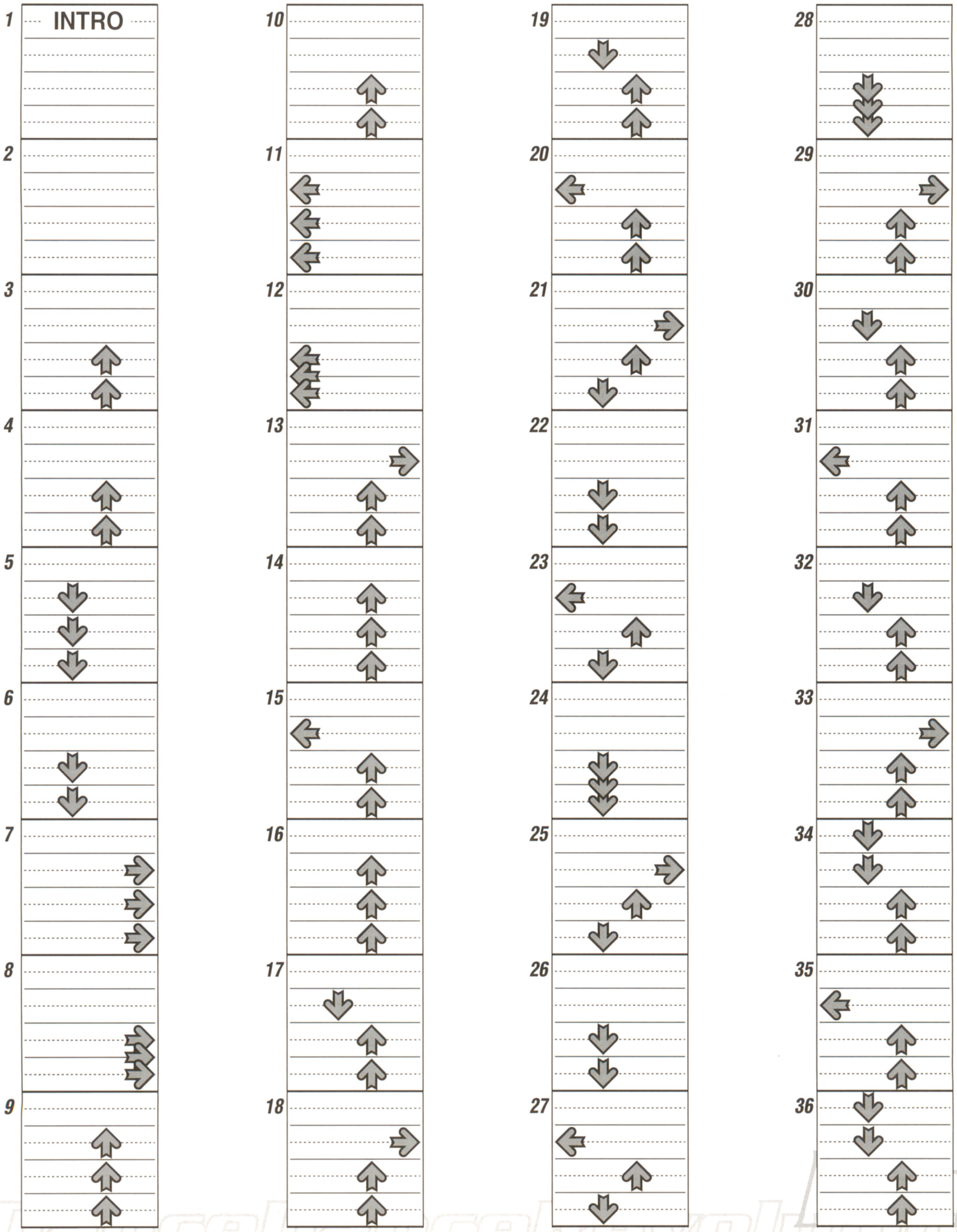
◀左足で⬆パネルを踏む。右足はセンターに。

THAT'S THE WAY (I LIKE IT)

SINGLE 難易度２

MAX COMBO : 098 MAX SCORE : 005736600

NORMAL

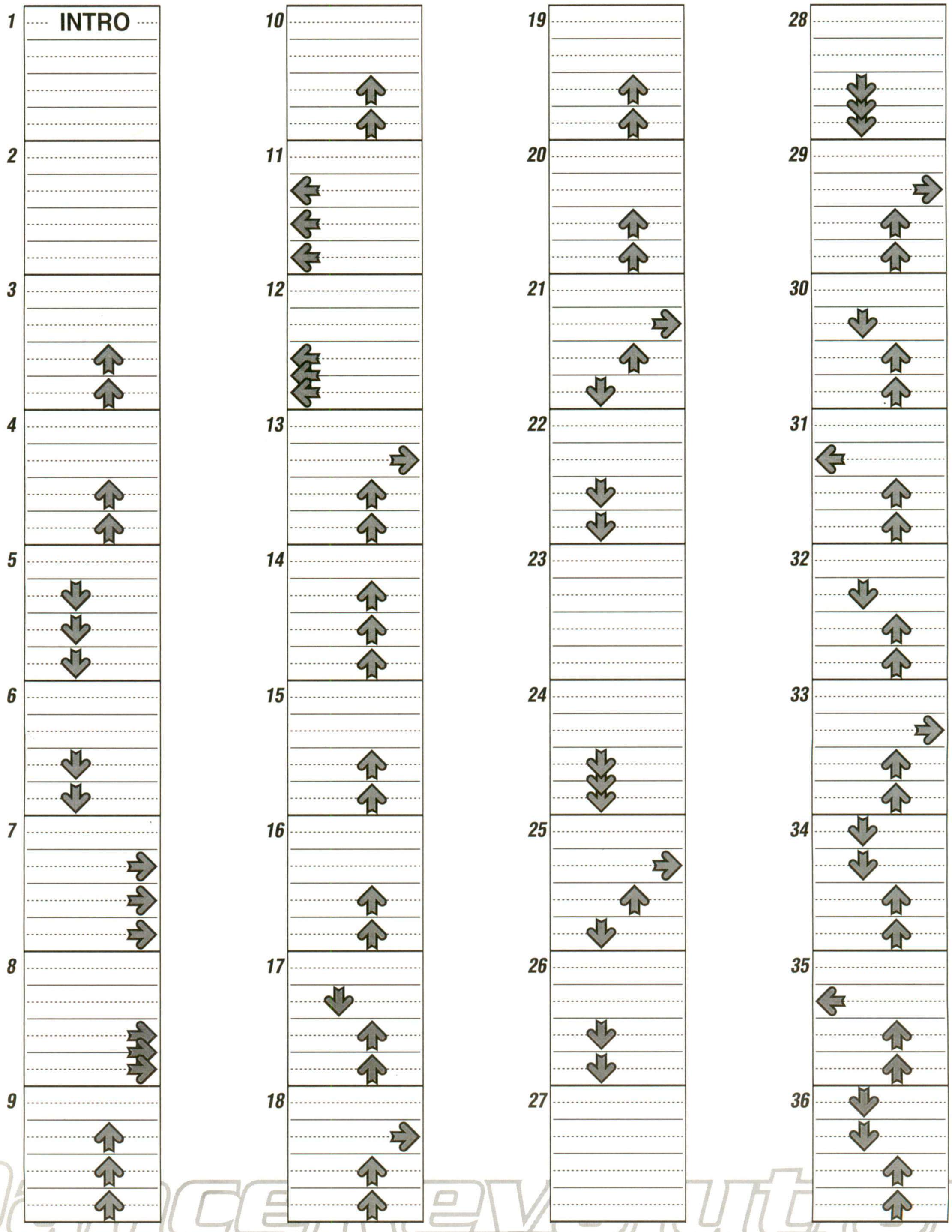


THAT'S THE WAY(I LIKE IT)

PAIR-L 難易度2

MAX COMBO : 088 MAX SCORE : 004144800

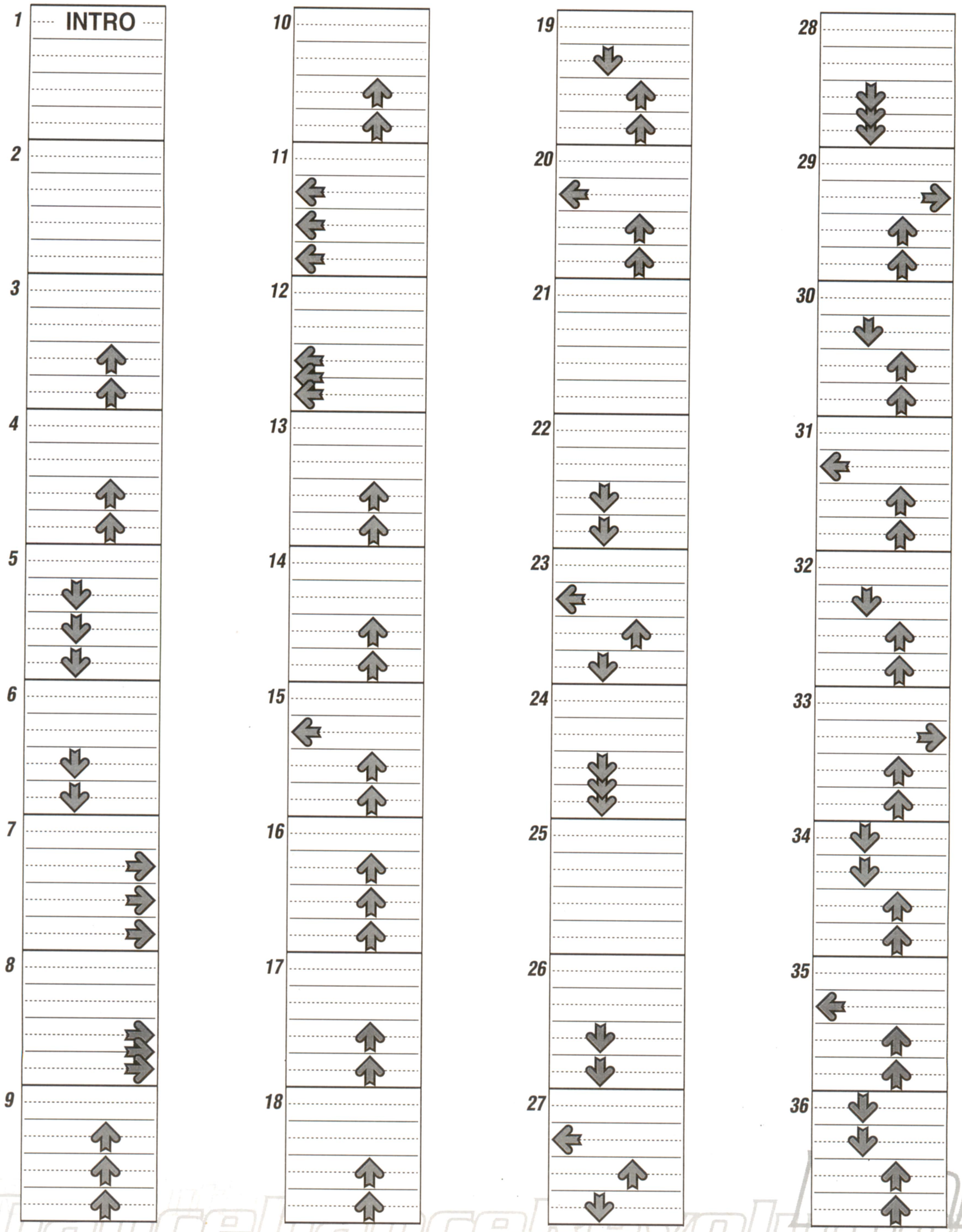
NORMAL



PAIR-R 難易度２

MAX COMBO : 088 MAX SCORE : 004144800

NORMAL



KUNG FU FIGHTING

MODERATE



NORMAL

←→同時踏みが登場する DDR初心者の練習曲

NORMALモードの中でも簡単な部類に入るこの曲は、DDRをプレイする上で慣れておいた方がいいステップがいくつか含まれている。

例えば「HAVE YOU NEVER～」、「THAT'S THE WAY」とステップアップしてきた時、この曲で初めて←→の同時踏みに遭遇する。これから先、当たり前のように登場するこの←→同時踏みだが、DDRを始めて間もない人には最初につまずく場所だと思う。焦らずに落ち着いて踏んでいこう。

この曲はHARDモードにもあるが、NORMALモードはHARDモードとは別の足譜になっており、簡単に踏めるよう配慮されている。

特徴は休符が多いこと。この休符、単に休みが多いだけと勘違いしてはいけない。休符が多いと、次に踏むまでの時間が長く感じられるため、テンポを忘れてしまいがちになるからだ。

そこで、テンポをキープするためには、中央のステップ盤上で常に4分踏みのタイミングでリズムを刻んでほしい。そうすれば、この曲では8分踏みの矢印が登場しないので、踏みやすくなるだろう。

注意するポイントは、24～25小節目。1小節分休むためテンポを失いやすいし、25小節目は23小節目とは違い、↑・↓のあと→を踏んでから←→の同時踏みという、パターンを崩す罠が仕掛けられている。27小節目は逆に←を踏むので、この辺を気を付けよう。

NORMALモードは、HARDモードに比べダンスゲージの減りが少ないので、多少のBOOやMISSは気にせず、踏むたびに確実性が増せばクリアに近づけると思う。

また、DDRを始めて間もない頃は、体重移動がうまくできずバランスを崩しがちだが、休符のおかげで身体のバランスを立て直せるので、慌てず騒がず体勢を整えよう。矢印に対して、ある程度足が反応できるようになれば、上達速度が一気に加速していくはずだ。

カンフースタイルのパフォーマンスしよう

この曲はカンフーをテーマにしているので、各所に“ハッ！”とか“フッ！”という掛け声が入っている。その掛け声に合わせて自分も“ハッ！”と言うだけで十分なパフォーマンスになる。しかし掛け声に夢中になって、踏み外すことが多々あるので、気を付けてほしい。ただし、叫びすぎは周りの迷惑になるのでほどほどに。

また、曲の終盤で掛け合いのように歌う部分がある。この部分を一緒に歌ってもいいだろう。2人で踊っている時は一緒に掛け合いをしても面白いかもしれない。

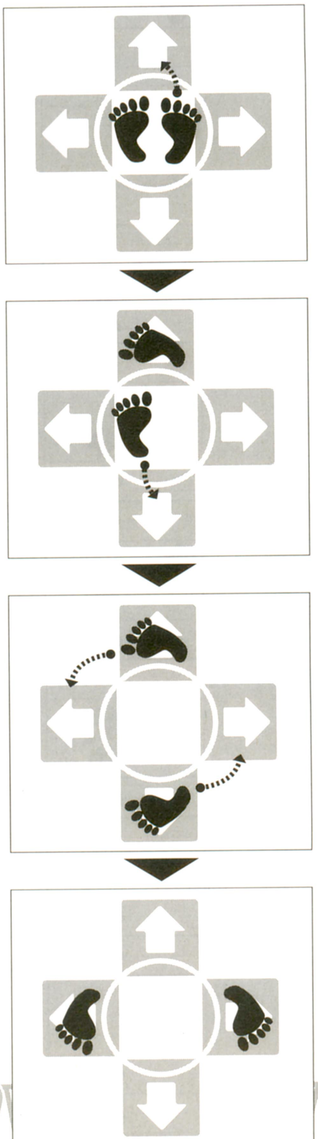
なお、この曲の足譜は、←→の同時踏みで区切りを付けている部分が多い。例えば、41小節目の←→同時踏みをする際のジャンプで体を180度回転させて、後ろを向いて着地する。これも基本的なパフォーマンスの1つである（**図1**、**写真1**）。

その際に、格闘ゲームの必殺技のようなポーズをとるのも面白いだろう。

最後が←→同時踏みで終わる曲は、この曲以外にもあるので、最後をジャンプして振り向くパフォーマンスはいろいろと使えるはず。ぜひ試してみよう。

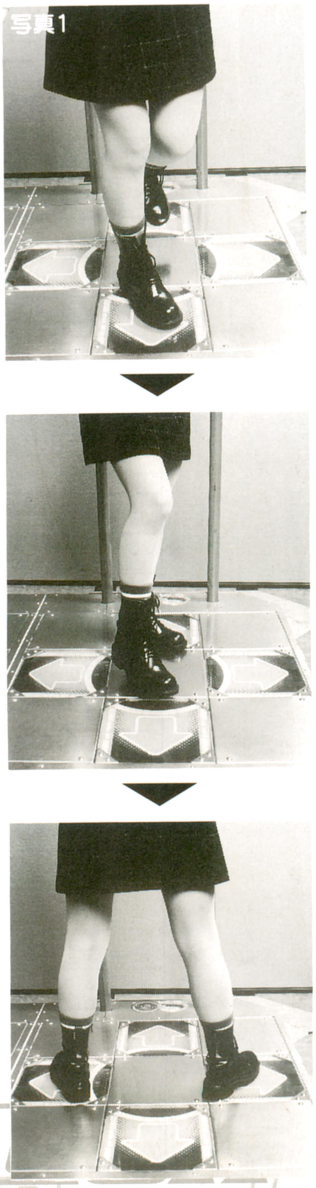


●図1



▲180度回転して踏むのはちょっと……という人は、↑・↓の時に身体を横に向けて踏むと楽に後ろを向けるだろう。

写真1

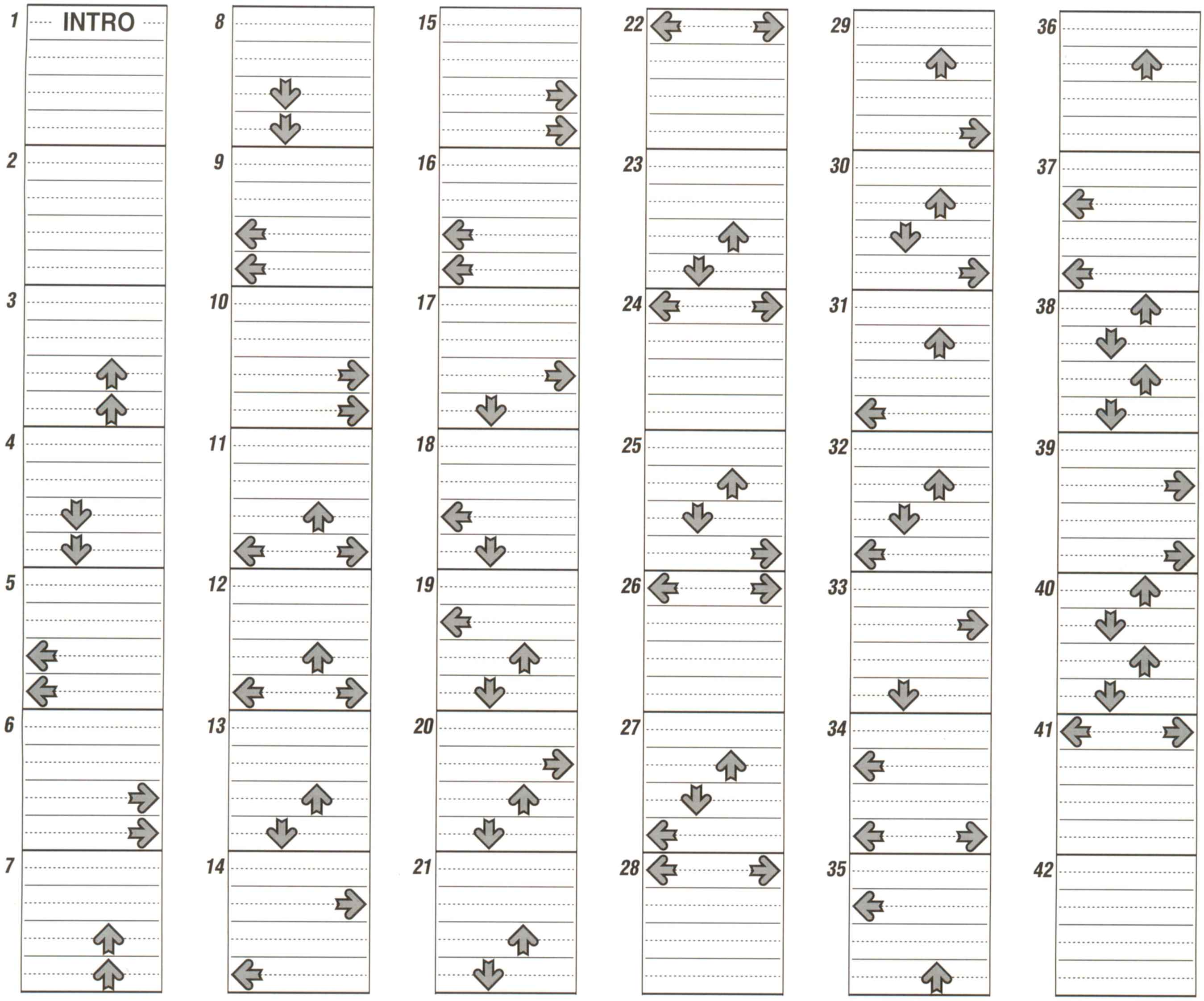


▲↑・↓と前を向いて踏み、←→を180度身体を回転させ踏む。目線は、真っ直ぐ後ろに並んでいる人を見よう。

KUNG FU FIGHTING

SINGLE　難易度２　　MAX COMBO : 082　　MAX SCORE : 003348600

NORMAL



正しい順番待ちの方法は？

各地で大人気のDDRですが、順番待ちの行列をよく見かけます。時には列がわからないこともあったりで、「俺が並んでいたのに」、「あ、抜かされた」と思う瞬間もしばしばでしょう。「馬鹿野郎！　オレの方が先に並んでいたんだゼ!!」とか、喧嘩してはいけないですし。そんな時に役立つのがヒモを張ることです。

整理用の支柱というか、そういうのがありますよね。あれは非常にイイ感じなんです。DDRを置いてある全国のゲームセンターの店員さん、店長さんがこれを読んでいて、スペースが許すのであれば、ぜひ設置してほしいものです。心から希望する所存です。

ところがこの支柱、たまに“ツルツル”、“ピカピカ”なことがあるんですよね。要するに「映る」ってこと。これは危険です。何気に待っていて、チラッと見るとナンか映ってたりするかもしれません。特に女性の方は要注意ですぞ!!

でも、本体ステージにはスリが入っているので映りません。雑念にとらわれることなく、安心して踊れます。

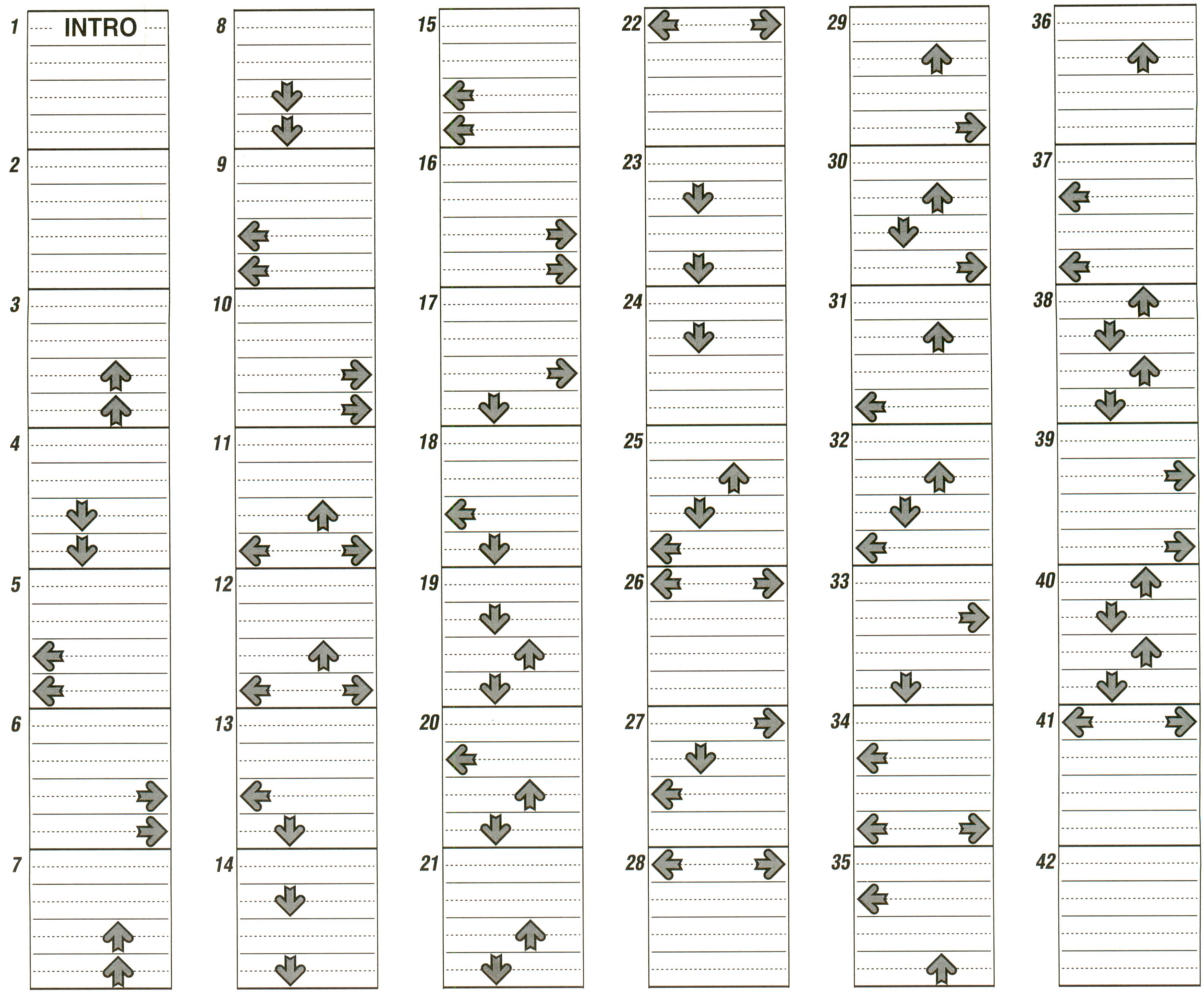
ちなみに、フットパネルの方も事実上映ることはありません。毎朝、ていねいに磨いたって何も映りませんよ(笑)。本当に映らないですってば！

KUNG FU FIGHTING

NORMAL

PAIR-L　難易度２

MAX COMBO : 082　MAX SCORE : 003348600



DDR失敗談あれこれ（その1）

こうしてDDRをやり初めてから数カ月にもなると、DDRにまつわるちょっと恥ずかしい失敗をしたことが幾度となくあることでしょう。ここではその中のいくつかを紹介してみましょう。

■なぜかNORMALスタート

例えば、コマンドを入力してよりレベルの高いモードを練習しようと思ったとき、コマンドを入力したのはいいけれど、ついうっかりHARDではなくNORMALを選択してしまったことってありません？

また、よくあるパターンがANOTHERのコマンドが入らずに時間切れになり、NORMALモードでスタートすることですね。HARDで踊りたいのなら、コマンドを入力する前に選択しておきましょう。

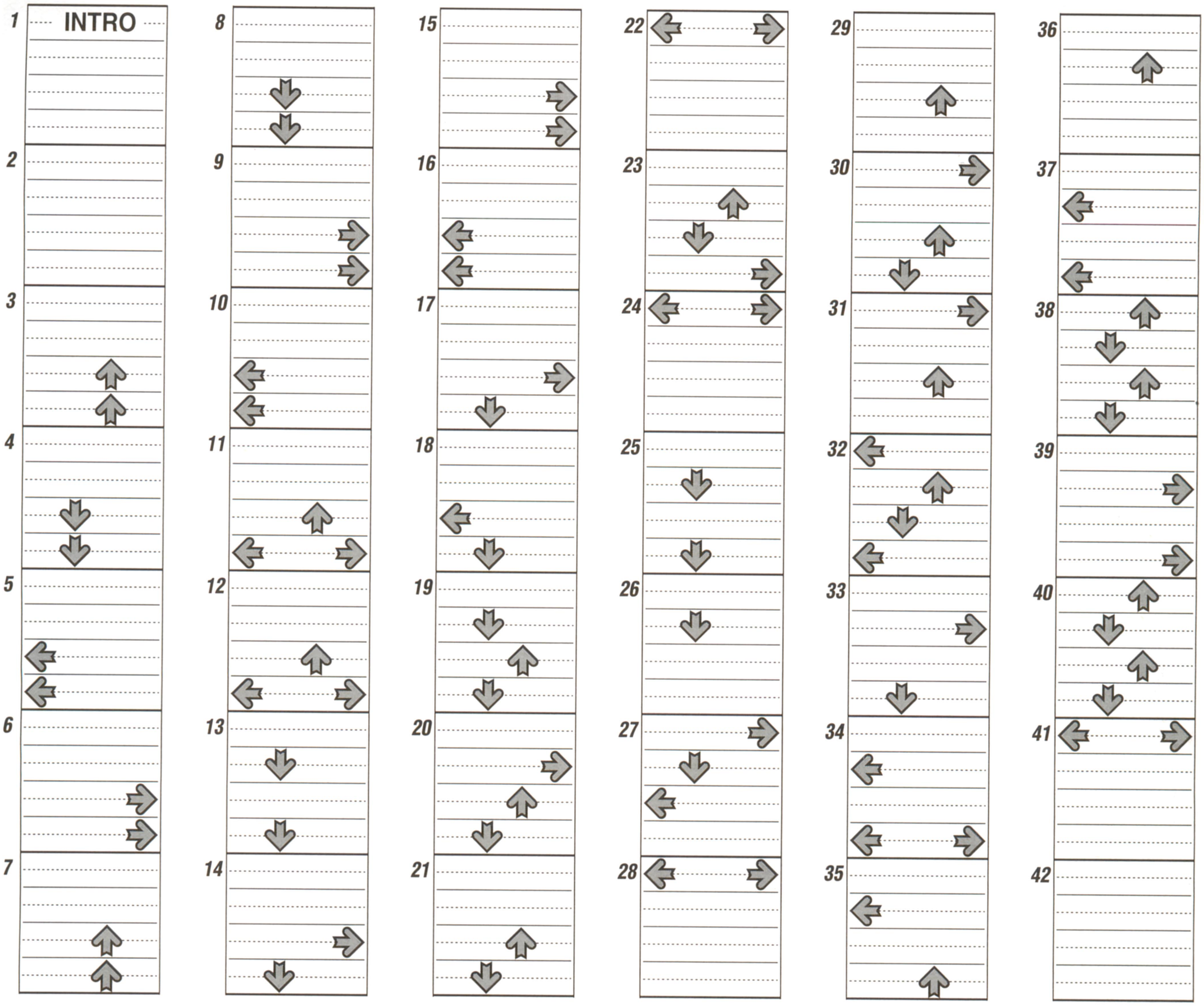
■勢い余ってKUNG FU

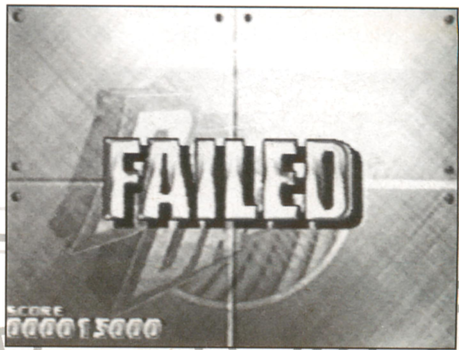
1曲踊り終わり、さぁ次の曲と思ってスタートボタンを連打して早く画面が切り替わるようにしていると、勢い余って「KUNG FU FIGHTING」を選択してしまう人もよく見かけます。この曲を踊りたくないわけではないけれども、踊ろうと決めていた曲が踊れない悲しさ。それでも「ハッ！」などとパンチを繰り出して楽しく踊っているんですけどね。

PAIR-R 難易度２

MAX COMBO : 082 MAX SCORE : 003348600

NORMAL





BUTTERFLY

ORDINARY



いくつかのパターンで構成された曲

この曲ほど、多くのプレイヤーに愛されている曲は他にないかもしれない。何しろ、高難易度の曲を楽にクリアできるプレイヤーでも、選曲時に必ず入れるという人も少なくないからだ。その理由として考えられるのは、リズムのノリがよいことと、踊りやすい足譜になっていることだろう。もちろん、不思議と楽しい気持ちにさせてくれる曲調も見逃せない。

それに"この曲を踊ってみたいからDDRを始めた"という人が少なくない。実はこの曲、DDRの普及にかなり貢献しているのだ。

さてこの曲の特徴は、いくつかのパターンによって構成されていること。例えば、5小節目から20小節目までの足譜と、25小節目から40小節目までの足譜はまったく同じだ。さらに分解すると、5小節目から8小節目までと、9小節目から12小節目までの足譜は、左右の矢印が逆になっているだけ。その上、13小節目から16小節目まで、17小節目から20小節目までは、まったく同じパターンという具合だ。

この曲の攻略ポイントは、これらのパターンを覚えることだ。では、身体のバランスを取りながら踏める足運びの例を紹介しよう。

まず足は、常に⬅➡のパネルにそれぞれ乗せておく。こうしておけば、後は単純な体重移動でほとんどの足譜を踏めるので、⬅➡の同時押しにも対応できるだろう。

次に、7小節目の➡・⬇・⬅の足譜を、バランスを取りながら踏める例を挙げてみる。まず➡を右足で踏み、⬇を左足で踏む。そして左足を流すように⬅を踏む。こういう踏み方だと、身体は常に前を向き、⬅➡のパネルに足を乗せておくことができるのだ。

また11小節目のように、7小節目の左右が逆のパターンは、先程の逆で⬅を左で踏み、右足で流せばよい。

7小節目のようなパターンはこの曲に6カ所あり、逆のパターンは2カ所あるので、このパターンを覚えておけば、8小節分を踏めることになるわけだ。

しかし16小節目のように、➡・⬆・⬇・⬅と順番に上がって来る足譜は、ビギナーが見ると混乱してしまうかもしれない。こういう場合は、落ち着いて➡を右足で踏み、右足に重心をかけて⬆・⬇・⬅を左足で踏めばいい。ちなみに、このパターンは5カ所あるので踏み方を頭に入れておこう（**図1**）。

足譜をよく見ればパターンは見つかる

では、この曲の難所というべき、21小節目から24小節目までの足譜の踏み方の説明をしよう。

これまでは、ところどころに休符のある単純なパターンを踏んでいたが、ここに来て間奏になり突然休符がなくなって、常に足を動かさなくてはいけない状態になるのだ。もし、ここでバランスを崩してしまうと、元に戻るのは難しく、バランスを整えている間にかなりのゲージが削られることになるので、最悪の場合はここでゲームオーバーになってしまう。

しかし攻略法は存在する。よく見れば、21〜22小節目の足譜と23〜24小節目の足譜は同じパターンになっているのだ。

今までの踏み方の例でいくと、21小節目は右足で、22小節目は左足で踏めるはずだ。他にも足踏みをしながら踏むやり方や、片足だけで踏むやり方があるので、自分の踏みやすい方法で踏んでもらいたい。

なお、41小節目から43小節目までは21小節目と同じ踏み方で、45小節目から47小節目までは22小節目と同じ踏み方で行えばいいだろう。

ラストの48小節目は、16小節目が逆になっている足譜なので、落ち着いて見れば踏めるはずだ。

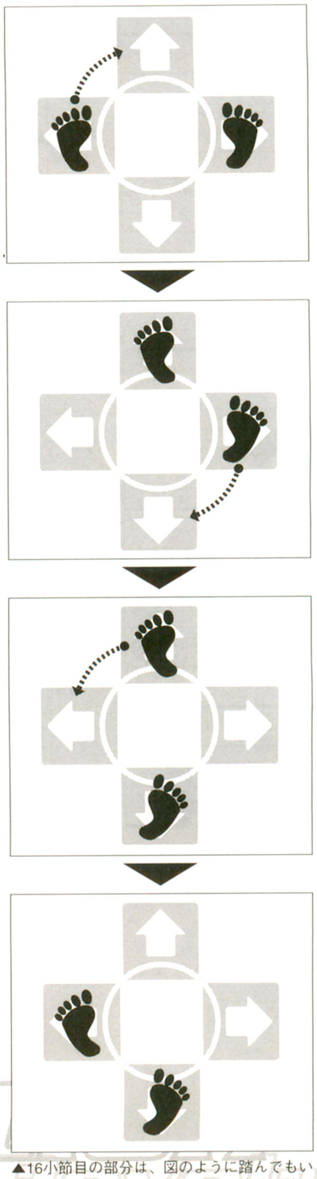
この曲をクリアできるようになったら、ぜひともパフォーマンスを取り入れてほしい。上半身を動かして蝶のように軽やかなステップで踊れば、ギャラリーの注目を集めるのは間違いなし！（**写真1**）

写真1



▲身振りや手振りを付けるだけで、雰囲気がかなり変わる。ぜひ女の子は可愛く踊ってもらいたい。

●図1



▲16小節目の部分は、図のように踏んでもいいだろう。足がもつれないように、自分が踏みやすい足運びで行うといい。

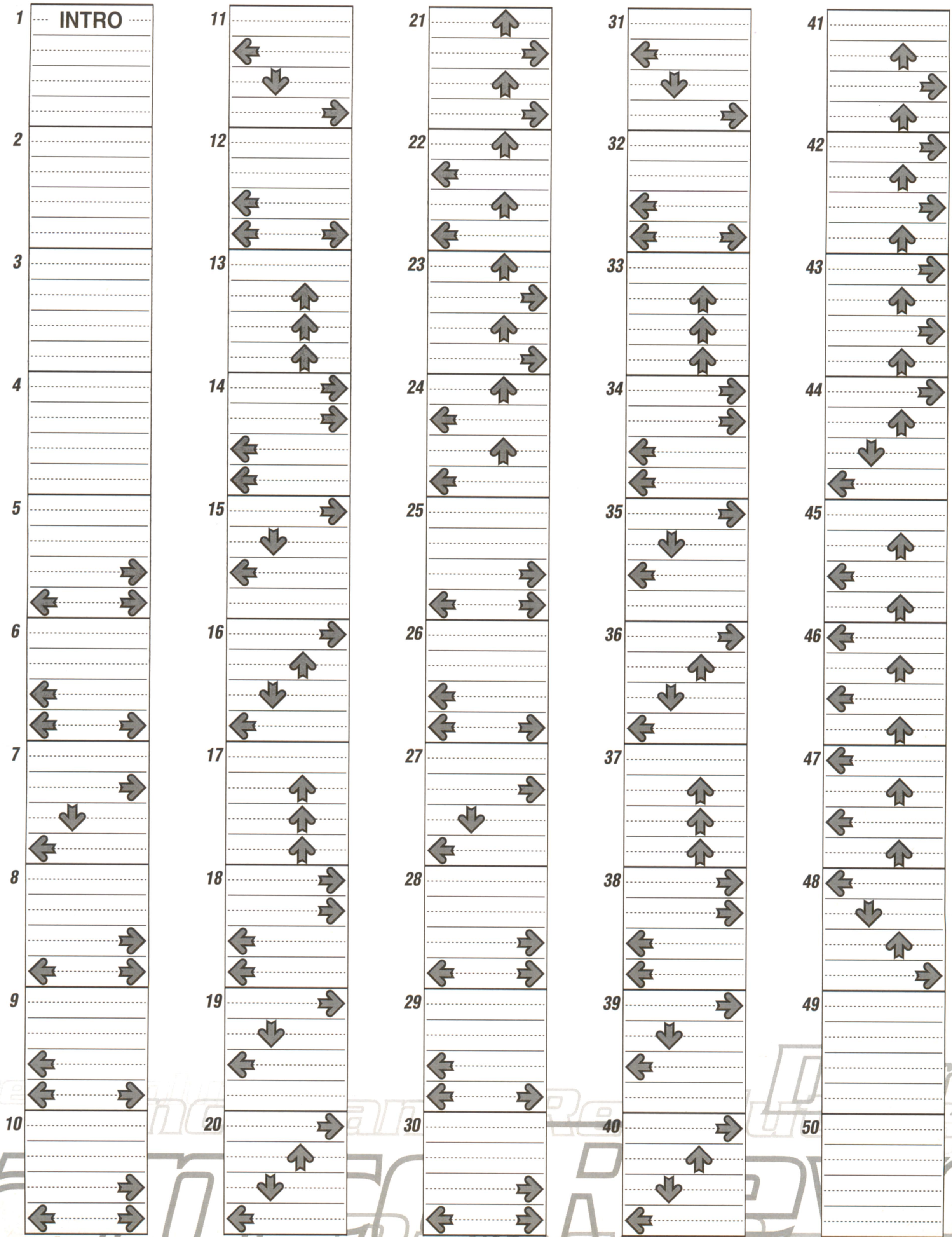


BUTTERFLY

SINGLE 難易度３

MAX COMBO : 138 MAX SCORE : 016116600

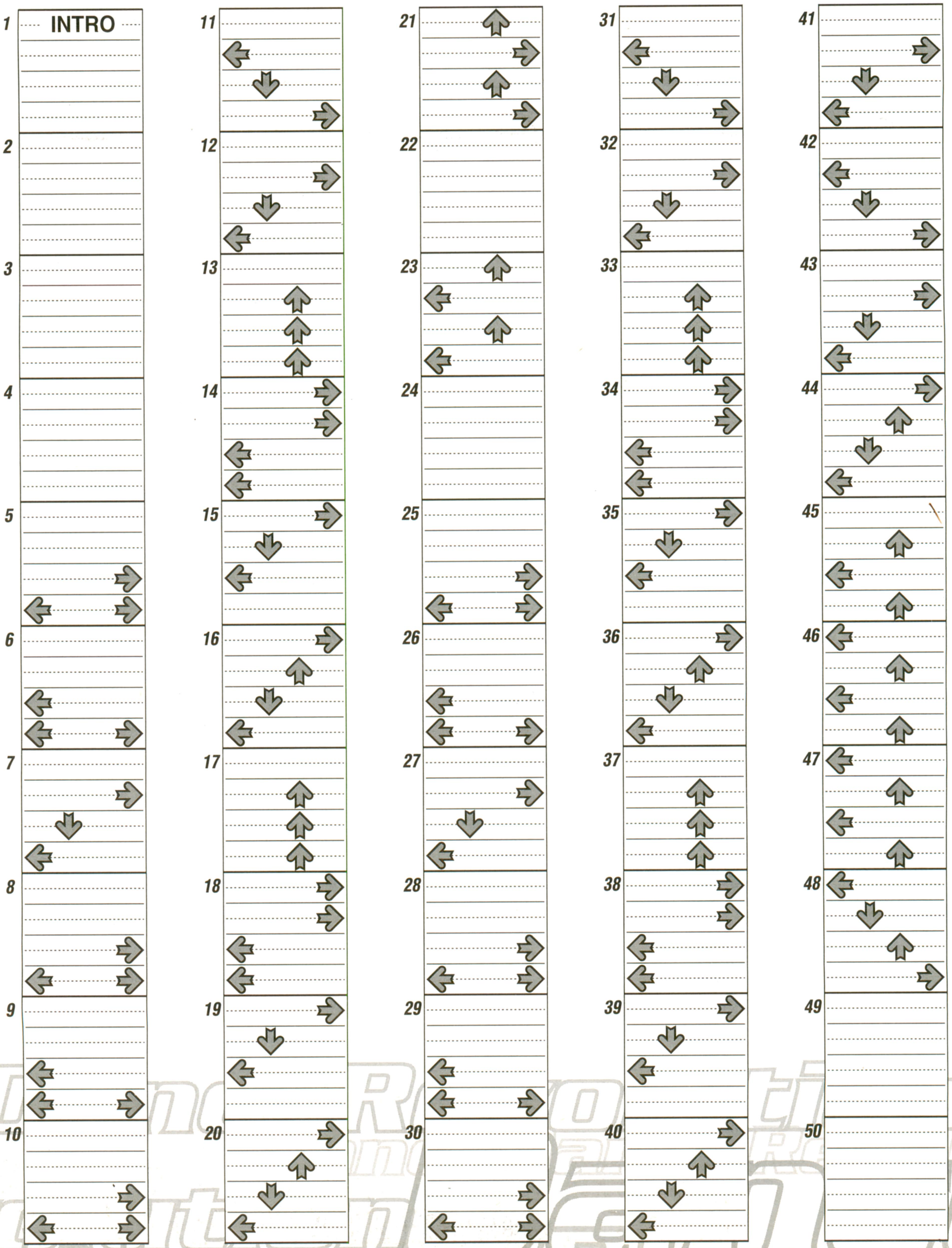
NORMAL



BUTTERFLY

PAIR-L 難易度３ MAX COMBO : 130 MAX SCORE : 013459800

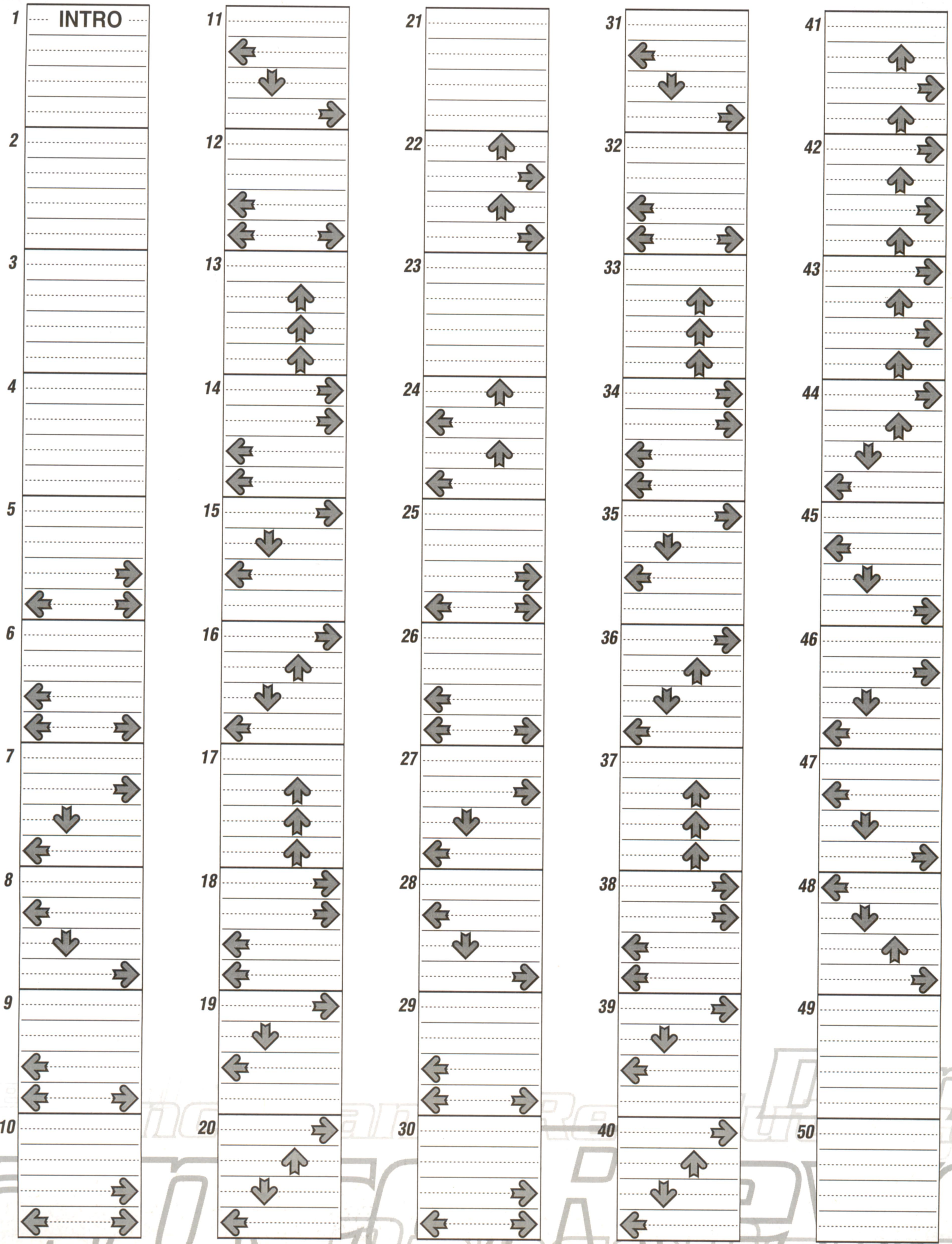
NORMAL



PAIR-R 難易度３

MAX COMBO : 130　MAX SCORE : 013459800

NORMAL



MY FIRE

SUPERIOR



NORMALモード卒業へ向けて

この曲は、NORMALモードを卒業するための課題曲といってもいいかもしれない。

今までの曲に比べると、上下や左右の同時踏みや、3連打などが頻繁に出てくるので、実際忙しい印象を受けることだろう。

しかし、この曲が楽にクリアできるようであれば、HARDモードへ移行してもあまり苦労をしなくてよいであろう。何故なら、この曲よりも簡単な曲がHARDモードにもあるからだ。

NORMALモードにはまだ、FINALステージだけに出てくる「TRIP MACHINE」が残っているが、こちらは別格である。この曲は、実はHARDモードと何ら変わりのない足譜なので、クリアできなくても当然なのだ。この曲をクリアし、念願のHARDモードへとステップアップしてもらいたい。

いろいろな意味での練習曲

足譜を見ていただければわかると思うが、今までの曲よりも矢印のオブジェが多い。つまりプレイする時、今までより多く踏まなくてはならないということである。他のNORMAL曲はいたるところで休符（ブランク）があり、そこで少し休めたり、崩れた態勢を立て直したりできた。

しかしこの曲では、そういうわけにはいかない。ただ、HARDモードでは、それが当たり前なので、これから先で慌てないように、ここでブランクのない足譜に慣れておいてほしい。

さらに、曲の後半の31小節目からは、HARDモードでの最難関曲「PARANOIA」に出てくる足譜によく似ている（P69のHARDモード「PARANOIA」の15小節目を参照）。この曲とはかなりテンポが違うが、「PARANOIA」の中でもつまずきやすいところなので、ここで十分練習をしておいて損はないだろう。

連打、同時踏みに注意しよう

この曲は前半のうちは、これまでNORMAL曲をクリアしてきた人なら、それほど難しくはないはずだ。しかし、問題は中盤以降である。16小節目あたりから8分の2連打や3連打が頻繁に出てくる。他のノーマル曲でも多少は出てきていたが、この曲ではかなりの数が出てくるため、途中で疲れてしまうかもしれない。ちゃんと踏んだはずが、MISSと出てしまうこともあるであろう。

この曲においては、連打をきちんと踏めるかどうかが、クリアする鍵を握っていると言ってもいいだろう。連打をしっかり踏むコツは、足（足首から下）だけで踏むのではなく、腿を含めた脚全体で踏むといいだろう（**写真1**）。幸いこの曲は、それほどテンポが速くないので、1つ1つ落ち着いて確実に踏むぐらいの気持ちでプレイしたほうが、ミスは出にくいはずだ。



後半になると連打と平行して、↓↑や←→の同時踏みが多数出てくる。←→の同時踏み直後に、↓↑の同時踏みが出てくるため、初めのうちは戸惑ったり、ばたばたしてしまいがちだ。

32小節目から後はそのパターンの繰り返しである。ここは↓↑の同時踏みでバランスを崩してしまうと、その後の連打もうまく踏めなくなってしまう。←→から↓↑の同時踏みに移る際には、重心は身体の中心に置いたまま、真上にジャンプして脚だけ移動させるといいだろう（**写真2**）。

すぐ後に8分の3連打が待っているので、←→同時踏み、↓↑同時踏み、3連打、の3つを1つのパターンとして認識していた方が踏みやすい。

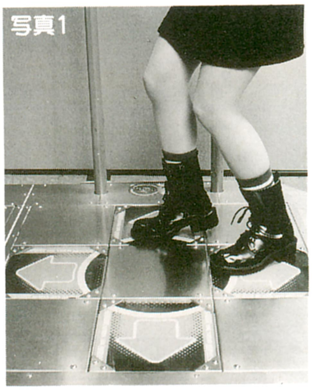
このパターンが4回続くので、1つ1つ確実にクリアしていってほしい。実際、慣れるまでは苦労すると思うが、その場合は、うまい人と一緒に踊ってもらって、最後まで踊りきることをお勧めしたい。その理由は、1人でプレイすると、どうしても途中で終わってしまうと思うため、最後の難しいところまであまり体験することができないからだ。

いざ、HARDモードへチャレンジ！

先にも述べたが、この曲はNORMALモードを卒業するための課題曲と思ってよい。この曲をなんとかクリアできるようになったら、もうHARDモードへ移行してもいいだろう。

また、NORMALのANOTHERモードへ突入してしまうのも1つの手であろう。この曲で培ったテクニックは、その先へのステップへ移った時に必ず役に立つはずだからである。頑張ってこの曲をものにしてほしい。

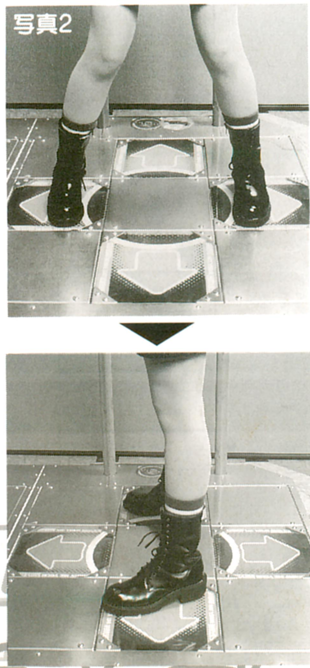
写真1



▲3連打のコツは、足首でこなそうとするのではなく、脚全体を使って踏むこと。

▼このように同時踏みの連続は、真上にジャンプして身体をひねり、↓↑を横に向いて踏んでもいいだろう。足を前後に広げた時、意外と後ろを踏んでいなかったりするからだ。また、続く↓の3連打の時は、この方が踏みやすいかもしれない。

写真2

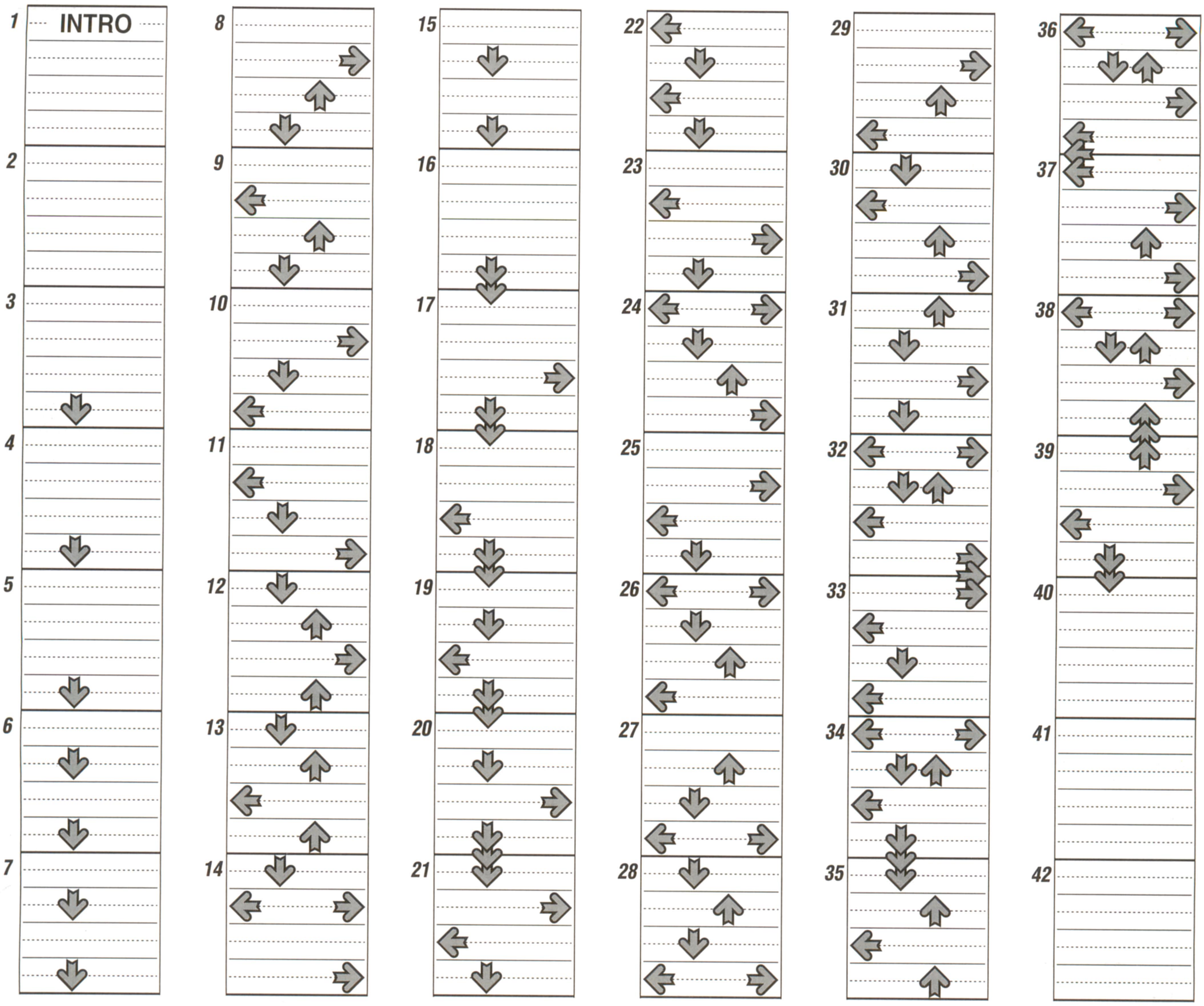


MY FIRE

SINGLE　難易度４

MAX COMBO : 125　MAX SCORE : 011960100

NORMAL



バックダンサーにも意味がある・・・！

よく見かけるけれど、ステージで踊っている人の後ろで、練習として踊っている人たちがいます。こういう人たちを「バックダンサー」と言います。

このバックダンサーの存在については、各方面でいろいろと賛否が問われてるところだけど、ウォーミングアップという点においては結構意味があります。

人間の身体っていうは自動車のエンジンと同じで、ちょっと温めてやらないと、なかなか調子が出ないものです。そこで、バックダンサーとして、チョコチョコッと身体を動かしてやって身体を温めてあげるのは、プレイ前の打ってつけの練習っていうわけです。

ただし、注意してほしいのは、バックダンサーをやる時、くれぐれも周りの迷惑にならないようにすることです。それに、あまりバックダンサーに熱中しすぎて、プレイする前に燃え尽きないように。

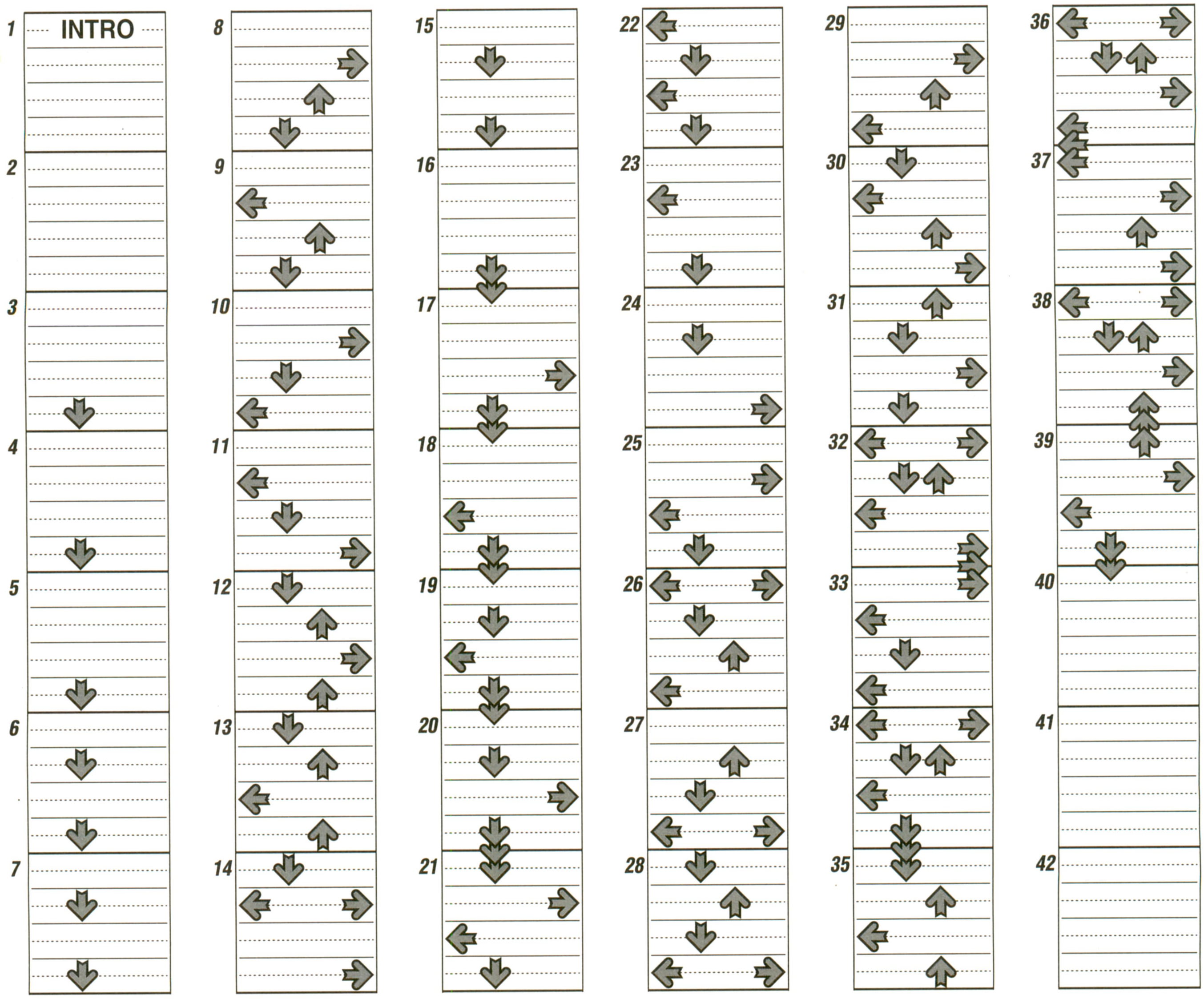
また、動きに慣れがあると、身体の動きもスムーズになるので、より怪我の防止に繋がります。たかがゲームといっても、身体を使うプレイですから、十分に身体をほぐしてからチャレンジしてほしいものです。

みんなで楽しんでこそ、DDRの醍醐味があるってものじゃないでしょうか。

MY FIRE

PAIR-L 難易度4 MAX COMBO : 122 MAX SCORE : 011112600

NORMAL



Diet Diet Revolution !?

DDRがこれまでの体感ゲームと大きく違う点は、「汗をかく」ということと「筋肉がつく」ということでしょう。実は、このゲームにハマったのは、このためだったりする人をよく耳にします。

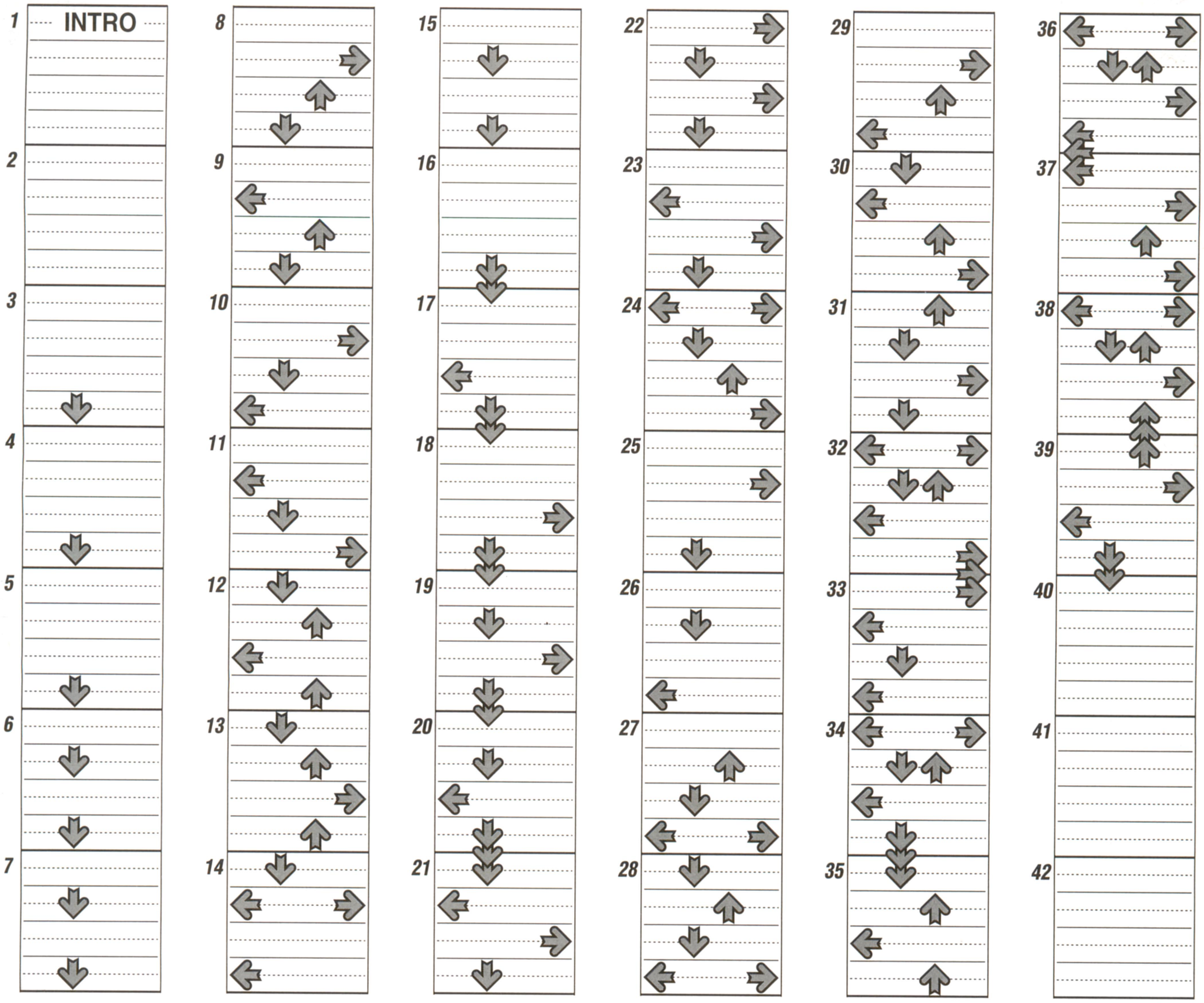
実際、DDRを始める前と比べて体重は5kg以上減り、ベルトの穴は3つも縮まった人や、体脂肪率が8%も減少したという人（それって元々太りすぎなのかもしれませんが）、昔ちゃんとテニスやってた頃と同じくらい腹筋が割れたなんて人もいるようです（ちなみに腹筋を割るためにはDOUBLEモードで腰をひねるような踊り方をたくさんすればいいそうです）。

とはいうものの、DDRで意識してダイエットをしようと思ったらそれなりに努力が必要です。まず、単に踏んでいるだけでなく、踊っているというぐらい激しく動くこと。なるべく大きなステップを踏むように踊ればNORMALモードでも十分でしょう。あとは、踊り終わったあとに補給する水分は、水かお茶にすること。ただ、取りすぎはあまりよくありません。

このように実践していると、ふくらはぎの下のあたりに見慣れない筋肉が付くかもしれません。「PARANOIA」の3連打は結構キツイですからね。

PAIR-R 難易度4 MAX COMBO：122 MAX SCORE：011112600

NORMAL



DDR失敗談あれこれ（その2）

■スーツが裂けた事件

数ある失敗談の中でもダントツに恥ずかったのではないかと思われるのがこれでしょう。会社帰りのスーツ姿でゲームセンターへ訪れて踊ったとき、友人から「1人2Pを見せて（用語解説参照）」と頼まれ、一瞬「大丈夫かな？」と頭をよぎったものの挑戦したそうです。

最初は足が思うように開かなくてゲームオーバーになりそうだったけれども、途中から調子を取り戻して無事NORMALの「KUNG FU FIGHTING」をクリア。

しかし、推して知るべしというか、見事にスーツの後ろが股下からお尻の上にかけて30cmほど裂けていたそうな。途中から調子がよくなったのはこのせいだったようです。

しかたなく虫ピンで応急処置をし、お尻をかばんで隠しながら家まで帰ったそうですが、あまり調子に乗り過ぎるとこういった失敗を犯してしまうかもね。

■DOUBLEコマンド失敗

これは経験したことがある人が多いでしょう。焦れば焦るほどコマンド入らず、「ズキューン」という時間切れの音とともに曲選択の画面へ。だから、思わず1人2Pプレーを始めてしまったり、一緒に踊ってもらったりする。ちょっと悲しいですね。

TRIP MACHINE

GENUINE



NORMAL

NORMALモードの最難関曲！

FINALステージに進まないと登場しないこの曲は、NORMALモードの中では群を抜いて難しい。それもそのはず、足譜はHARDモードと同じだからだ。HARDモードでもFINALステージにしか登場しないはずなのに……である。

この曲をクリアするには、今までの曲と同じように踏んでいては無理だろう。その理由は、譜面では気が付かないかもしれないが、8分休符が多く含まれているからだ。足譜の22小節目や、39小節目などを参照してもらいたい。矢印が小節線に沿っていないのが分かると思う。

ここで一度タイミングを間違うと、慌ててしまい、あっという間にダンスゲージが減ってしまうなんてことがよくあるだろう。今までになかったこの要素のために、その壁は厚く険しいものになっている。そして、この曲はテンポも速く、NORMALモードの中では最速なのである。

しかし、裏を返せばここでクリアしてしまえば、HARDモードもクリアできると思ってよい。ここで何とかしておけば、後々非常に楽になるので、あきらめずにチャレンジしてもらいたい。

曲のテンポをしっかり掴もう

ポイントとしては、やはりいかにタイミングを狂わされないかであろう。それにはまず、曲をよく聴いてリズムをよく掴もう。足譜は曲のリズムに合わせて配置されているので、よく聴くことによって足譜の矢印が何故あのように配置されているかが分かるはずだ。しかし、実際に踊ってみるとなかなか矢印を追って曲を聴けないので、この曲を踊っている人がいたら傍で聴いてほしい。その時に足の動きも見ていることが大切だ。

もし、うまい人が踊っているのであれば、その人のタイミングの取り方を参考にするのも1つの手だ。これはパフォーマンスにおいてもそうなのだが、他人のプレイを見るというのは、思いのほか自分のレベルアップにつながるものなのである。

この小節は要注意だ

いざ自分が踊る時に注意したいのは、まず序盤の14小節目、18小節目であろう。ここは最初の矢印でミスしてしまうと、4つすべてだめ、というパターンが多い。落ち着いて、最初に来る矢印を踏み、そのままテンポよく踏んでいこう(図1)。初めのうちは苦労するかもしれないが、一度曲のリズムを掴んでしまえば、後は楽に踏めるはずだ。

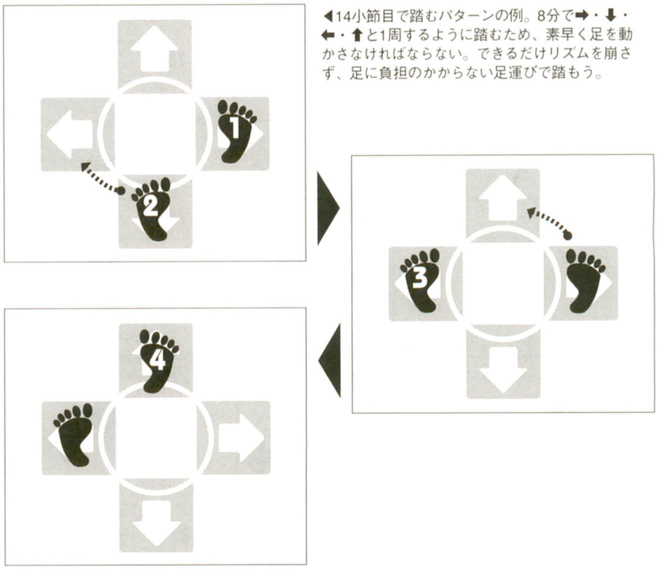
次の難関は、中盤の27～28小節目である。⬇⬆を両方踏んだ後、次に⬅➡を踏むまでに、1拍半の間が開いている。これが厄介である。リズムを狂わされないよう、注意が必要だ(図2)。

最後のポイントは48～49小節目。先の27～28小節目もそうなのだが、矢印が来るタイミングがドラムの音に合っている。つまり、ドラムに合わせて踏んでいけばいいのである。あとは、何度もプレイして曲のテンポを掴み、身体全体でリズムを刻みながら踊るといいのではないだろうか。

この曲は、NORMALモードに似つかわしくない難易度ではあるが、一度はプレイしてみることをお勧めする。たとえクリアできなくても、この曲をプレイした経験が、NORMALモードで他の曲をプレイした時や、HARDモードに移った時に、きっと役に立つだろう。

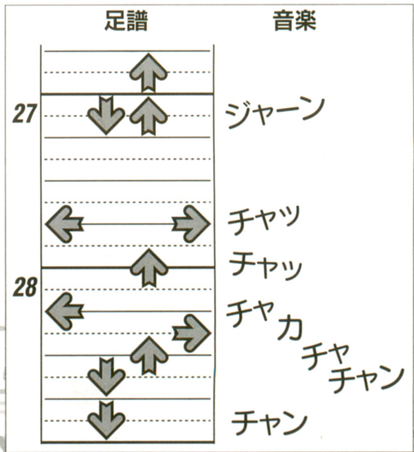


●図1



◀14小節目で踏むパターンの例。8分で➡・⬇・⬅・⬆と1周するように踏むため、素早く足を動かさなければならない。できるだけリズムを崩さず、足に負担のかからない足運びで踏もう。

●図2：リズムの取り方



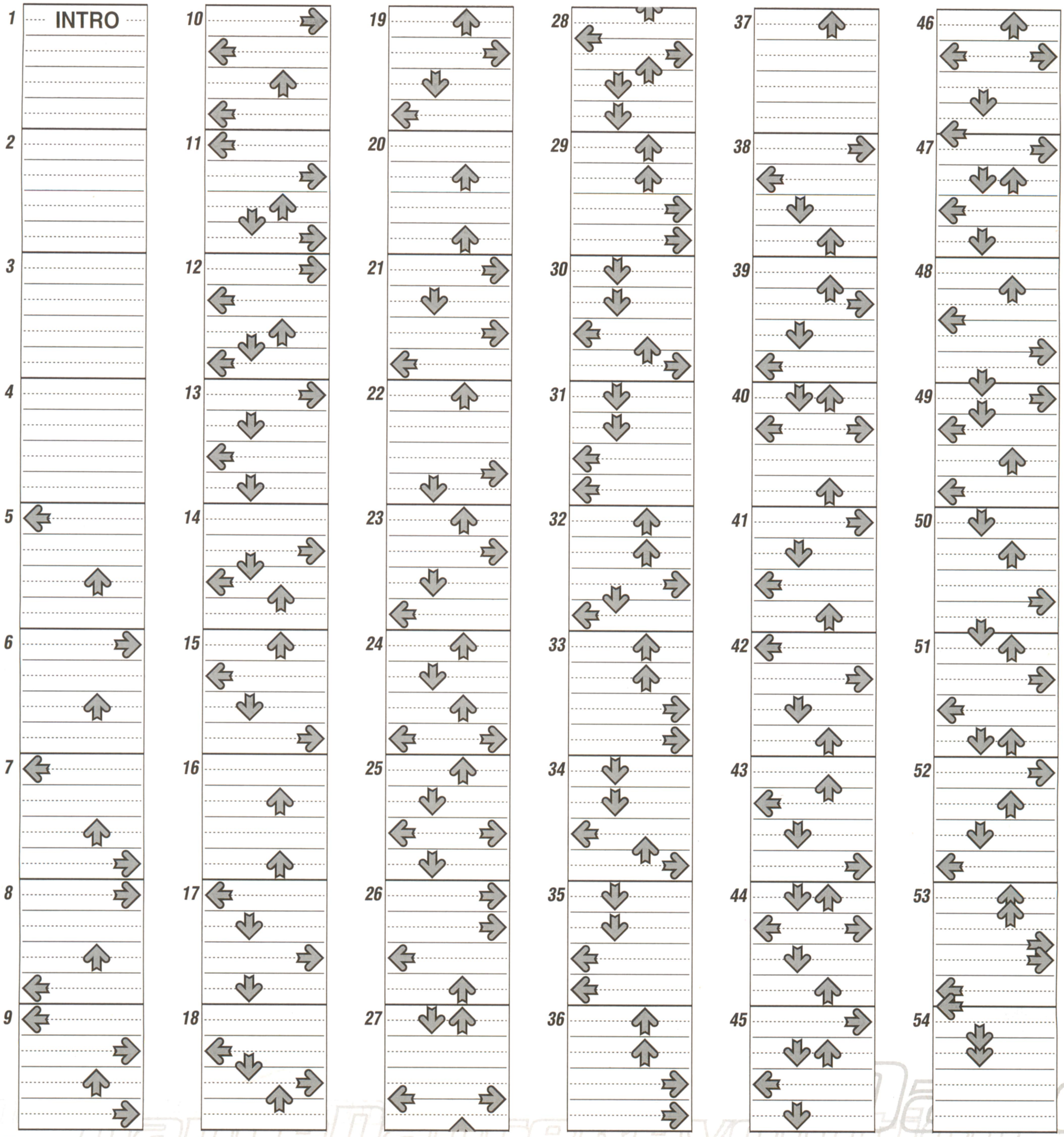
▶矢印が来た時に踏めばいいのだが、これがなかなかうまくいかない。ここは、リズムを身体で覚えてしまえば意外と楽だ。待っている時、曲に耳を澄ませていよう。

TRIP MACHINE

SINGLE 難易度６

MAX COMBO : 191　　MAX SCORE : 042921300

NORMAL

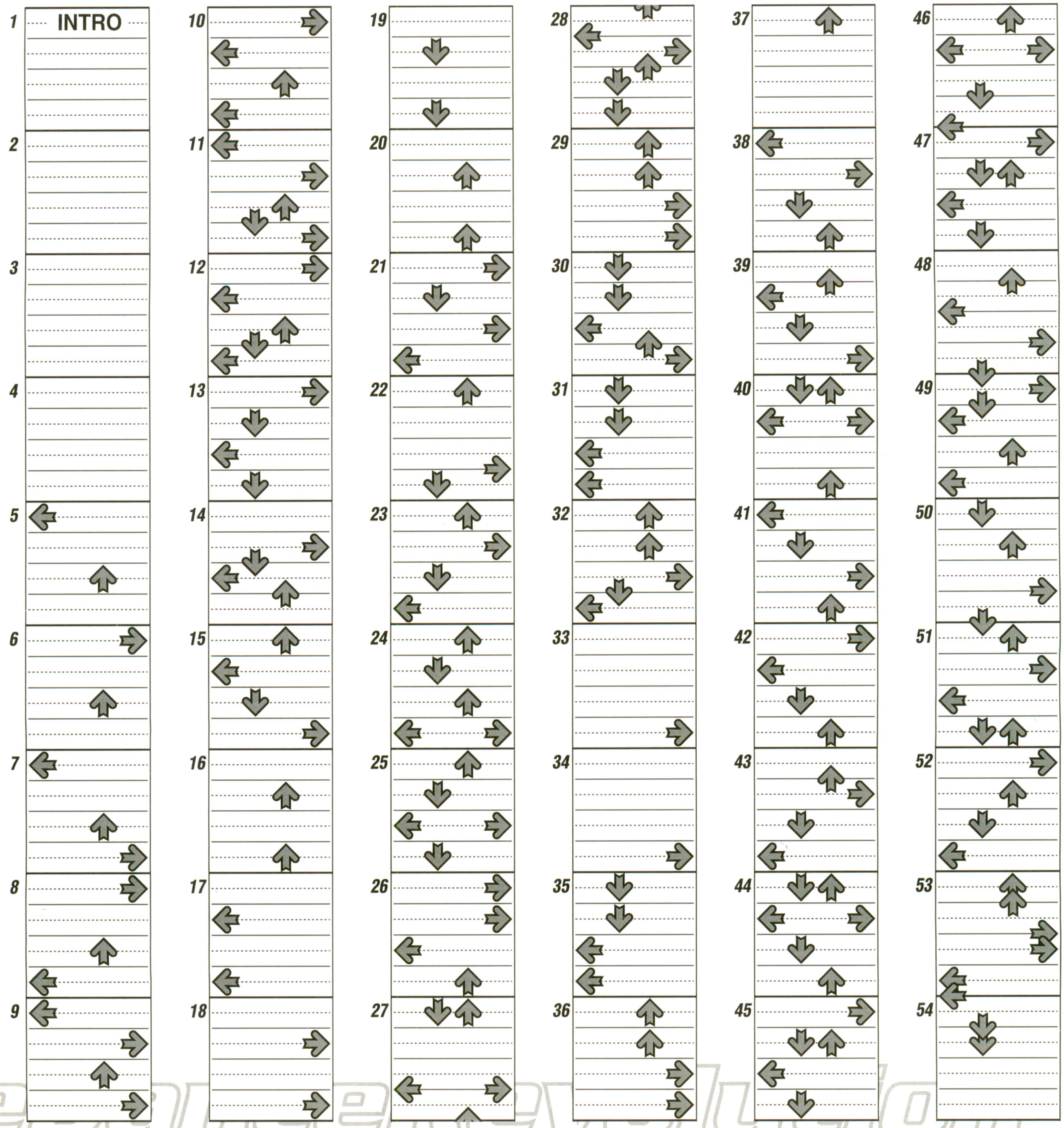


TRIP MACHINE

PAIR-L 難易度６

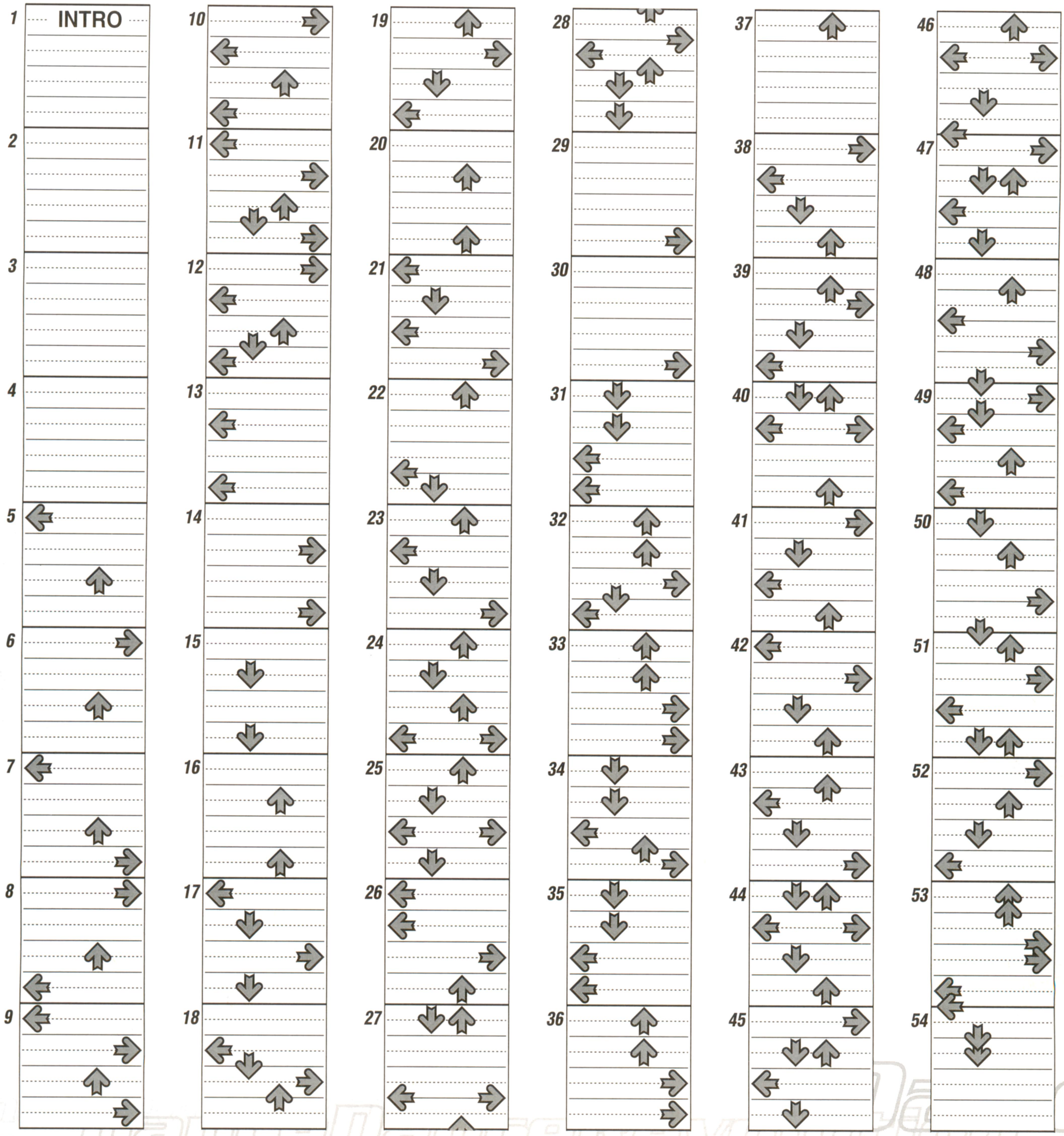
MAX COMBO : 178 MAX SCORE : 034716600

NORMAL



PAIR-R 難易度6

MAX COMBO : 178 MAX SCORE : 034716600



開発者に聞くDDR開発秘話 その2
KONISHIKIが踏んでも絶対壊れません

30代後半から高校生まで 広い層に親しまれる曲を選びました

——踏むタイミングはバスドラを打つタイミングですよね？

高橋：開発の時は、ワンボタンで押す機械があって、みんな目をつぶって押して最後にどれだけズレるか集計し、平均的な人の値でタイミングをセットしているんですよ。例えば「LITTLE BITCH」の中盤にある“ワン・ツー”という掛け声部分は、わざとはずしているんです。掛け声に合わせるとGOODが出ます。

——使用する音楽はどのような基準でチョイスしたんですか？

大田：基本的には、いろいろなジャンルをいろいろな世代に向けて発信していきたいと。「THAT'S THE WAY（I LIKE IT）」などのレトロなもので30代後半が楽しめつつ、でもCMなどで使われているから高校生でも分かるとか。もちろん今イケている曲も入れていく。今後も1つのジャンルに特化せず、バラエティに富んで広い層に親しまれる曲を選択していくでしょう。

——最高で180BPMの曲が使われていますが、それ以上は考えたのですか？

高橋：いろいろ試したのですが、ついていけないのが本音かなと(笑)。あと、PERFECTとGREATの違いが分からなくなるためゲーム性も欠けてしまうかなと。やはり、自分がどう踏んだか分からないと、納得感がないと思うんですよね。

大田：逆に、90BPMぐらいで8分踏みを増やした方が面白いと思うんですよ。矢印が速く流れると、不快感が残るというか。最初はスピードを上げれば難しくなると思いましたけどね。

高橋：やはり気持ちいいのは130から138ぐらいではないかと思います。

——開発中は誰でも踊れる状態だったんですか？

沖田：耐久テストを兼ねて、誰でもプレイできるようになっています。そうすると朝から晩まで、誰かしら踊っていますね。

高橋：誰かが新しいシーケンス（足譜）を組み込んだというと、「よし、ちょっと待て、俺がやるから」というような感じで。そこで、気持ち悪い個所があったら修正をかけていったりしてました。

大田：でも、開発員も楽しくやってますよ。バグチェックが苦しくないという(笑)。

高橋：体力的に苦しいですけど(笑)。

沖田：開発期間が夏だったから、暑くて辛かったですけどね。



▲DDRの選曲について「いろいろなジャンルをいろいろな世代に向けて発信していきたい」と語る大田さん。



▲DDRで踊る時の靴は、「スニーカーが一番いいと思いますよ」と高橋さんは話してくれた。



▲「フットスイッチはぐっと踏むと反応する仕組みです」と踏み方のコツを教えてくれる沖田さん。

安全靴で踏み込む試験を 連続プレイで2000時間やったんです

——靴とかはいろいろ試したんですか？ 実際、女の子はブーツで踏んだりもしているんですが。

沖田：一応ヒールは禁止しているんですが(笑)。

大田：開発はみんなサンダルかスニーカーでした。

高橋：やはりスニーカーが一番いいと思いますよ。

沖田：ヒールだとボタンが入りにくくないですか？

——そうなんです。入りにくいんです。

沖田：あのスイッチは、ぐっと踏むと反応する仕組みなので、ボタン感覚でプレイすると反応しにくいですね。5kg程度で入るようになっていますよ。

——耐久テストはかなりの時間をかけましたか？

大田：連続プレイで、安全靴を使って踏み込む試験を2000時間やったかな。

沖田：あとは、開発室に置いた筐体でみんながプレイしましたし。

大田：置いておけば、みんなやりますから楽なんです(笑)。やった証拠だけ残しておくようにして。

——例えば相撲取りがやっても大丈夫だと？

沖田：相撲取りぐらいだったら大丈夫ですよ。しかし、KONISHIKIがハイヒール履いて、1mの高さから飛び降りると危ないかな(笑)。しかも片足で。

大田：ハンマーで、大人が思い切り叩いても割れないようになっています。8人が同時に乗ってジャンプしても全然問題ないですよ。

沖田：KONISHIKIが8人だときついですが(笑)。それより、お店の2階に置いてある床が心配ですね。

——ボタンのサイズはどうやって決めたんですか？

沖田：できるだけ小さく作りたかったのと、人間の足の外形的に30cm弱ぐらいかなと考えて、28cm角になっています。ホントはもう少し大きいほうがやりやすいと思いますが、これが限界でしょう。

——スカートだと踏みにくかったりするんですよ。

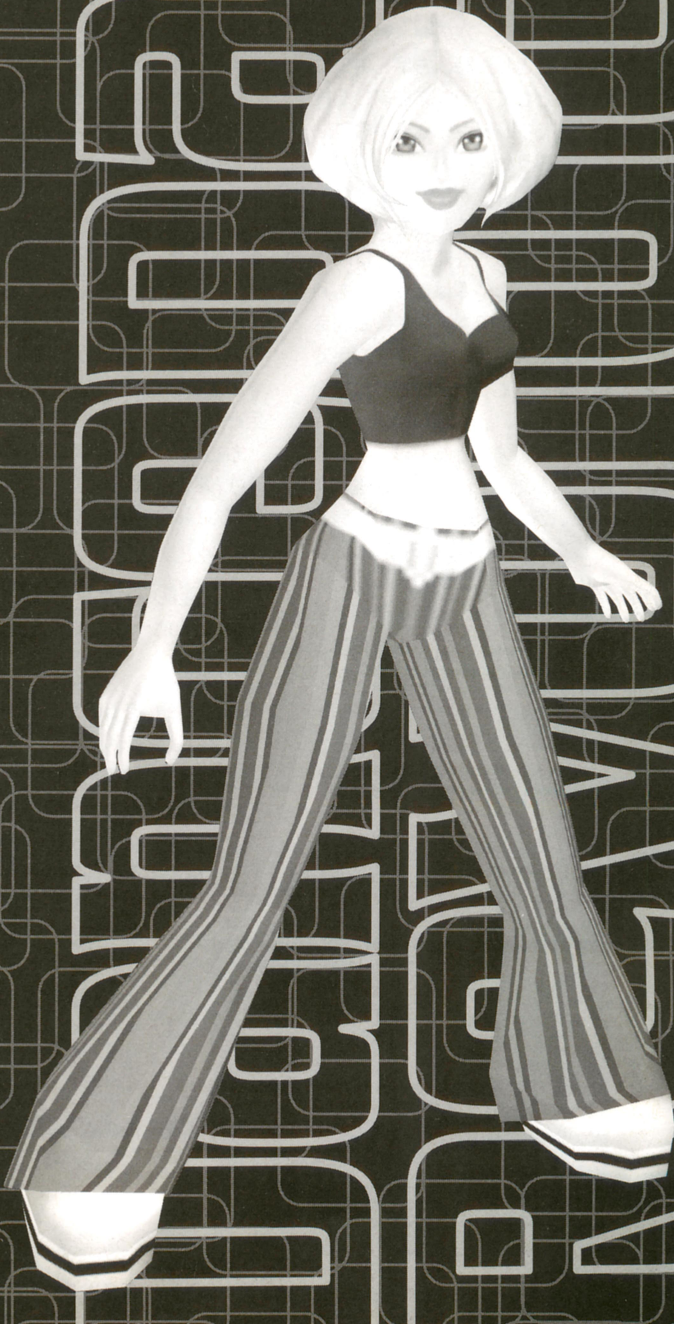
大田：開発員に女性スタッフが少なくて、女の子の心理が分からないので、弱点かもしれませんね。

沖田：でもスカートのことは考慮したんですよ。映らなくて、きれいな限界を選んだつもりなんです。絶対に映らないから安心して踊ってください。

——次のDDRは、いったいどんな感じになるのでしょうか？

大田：Dance Dance Revolutionの新作は、どんどん出します。でも楽曲が増えただけなどという単純な新作にはしません。毎回新しいモードや仕掛けを入れ、「業界初」の要素を取り入れます。また、ビーマニシリーズ全体に広がる企画も考えています。

HARD



NORMALモードをクリアできたら、ためらわずここへ進もう。NORMALモードでも使われていた2曲を含む計6曲が待ち受けている。またNORMALモード同様、FINALステージで登場する隠れ2曲があり、そのうち1曲はNORMALモードと同じものだ。NORMALモードに比べテンポも全体的に速く、変則的なステップ、同時踏みなど、さまざまな要素が加えられている。難関曲もあるが一番DDRを心地よく踊れるモードだ。

KUNG FU FIGHTING

ORDINARY



利き足で全部踏むと バランスを崩しがち

この曲はテンポも足譜もかなりやさしい感じなので、HARDモードを初めてプレイする人にお勧めできる。

おそらくこの曲は、8小節目までは楽にプレイできるだろう。しかし、9小節目の↑・←・←の↑を右足で踏み、次の←・←を左足で踏もうとした時、右足を中央に戻そうとしてバランスを崩した経験のあるプレイヤーも多いのではないだろうか。

それを回避するには、↑・←・←をすべて左足で踏む方法があるが、このやり方を簡単だとは思わないこと。↑や↓はどうしても利き足で踏みたくなるので、右利きのプレイヤーの場合、↑を左足で無意識に踏むことはかなり難しいと思う。

他の回避方法としては、↑を右足で踏んだらその右足に体重をかけて、次の←・←を左足で踏む。そして10小節目の1拍目で、いつものスタイルに戻せばいい。

あとは関西ステップの要領で↑を右足で踏んだら、その直後にジャンプして、右足を真ん中に戻し、同時に左足で←を踏む方法もある。他にもいろいろな踏み方があると思うので、自分にあったスタイルを見つけてほしい。

次につまずきそうな場所は、11小節目の←→同時踏みだ。ここは、直前で↑・↓と踏むところがあるので、ここでリズムを崩さずに踏めれば、次の←→同時踏みもきちんと踏めると思う。

そのためには、↑・↓を両方自分の利き足で踏んでほしい。そうすれば、バランスを崩さず、重心も中央にきたままなので、次のジャンプがうまくいくと思う（図1）。

意外とネックになっているのが25小節目。なぜかというと、23小節目までは↑・↓と踏んだ後に必ず←→同時踏みがあったが、ここでは↑・↓と踏んだ後に→が1回入り、その後に←→同時踏みがあるので、↑・↓と踏んだ後は注意して→を意識してほしい。

あとは38小節目と40小節目の↑・↓・↑・↓でつまずかなければ、クリアは見えてくるだろう。ここは、自分の利き足で全部踏むやり方が楽だと思うが、↑・↓・↑・↓を、右足・左足・右足・左足と踏むこともできる。

もちろん、その他の踏み方はたくさんあると思うので、自分の一番楽な踏み方を見つけてプレイしてほしい。

遅めのテンポで パフォーマンスも楽

この曲はテンポも緩やかで、休符もたくさんあるので、パフォーマンスはしやすいと思う。

その一例として、曲のタイトルからカンフーのポーズを取りつつ踊ってみよう。

カンフーのポーズの取り方は当然自由だが、↑を踏む時は右手でパンチをするポーズ、↓を踏む時は左手でパンチをするなど決めておけば、2人で踊る時もシンクロして格好いいと思う。

その他には、最初の↑・↑のように2回同じパネルを踏む時に、最初に踏んだ足と違う足で踏むパフォーマンスもある。特に、←・←というフレーズを踏む時に左足・右足と踏む格好よく見えるので、挑戦してほしい（写真1）。他にも回転プレイなども考えられるのでいろいろと編み出してほしい（図2）。



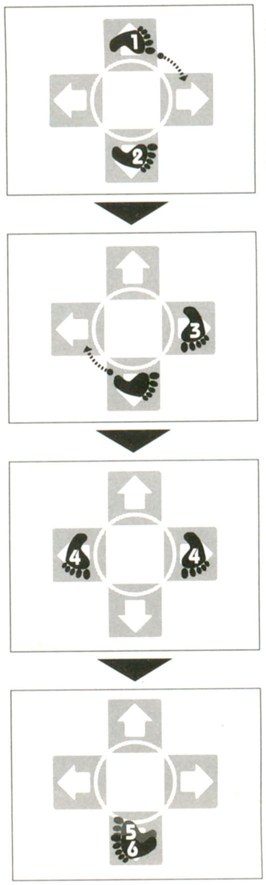
●図1



▶右足で↑・↓と踏み……

▶その後ジャンプして←→同時踏み。

●図2



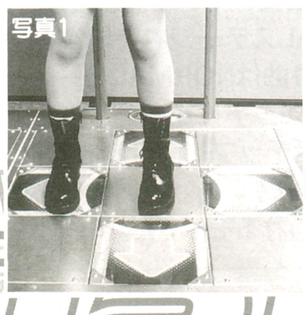
▶右足で踏んだあと軽くジャンプして左足で踏もう。

◀右向きになるように踏む。

◀③を踏んだらジャンプ。

◀後ろを向いて同時踏み。

◀↓を左足でケンケンするように踏む。この時前を向くとよい。



▼右足で→パネルを踏んで……

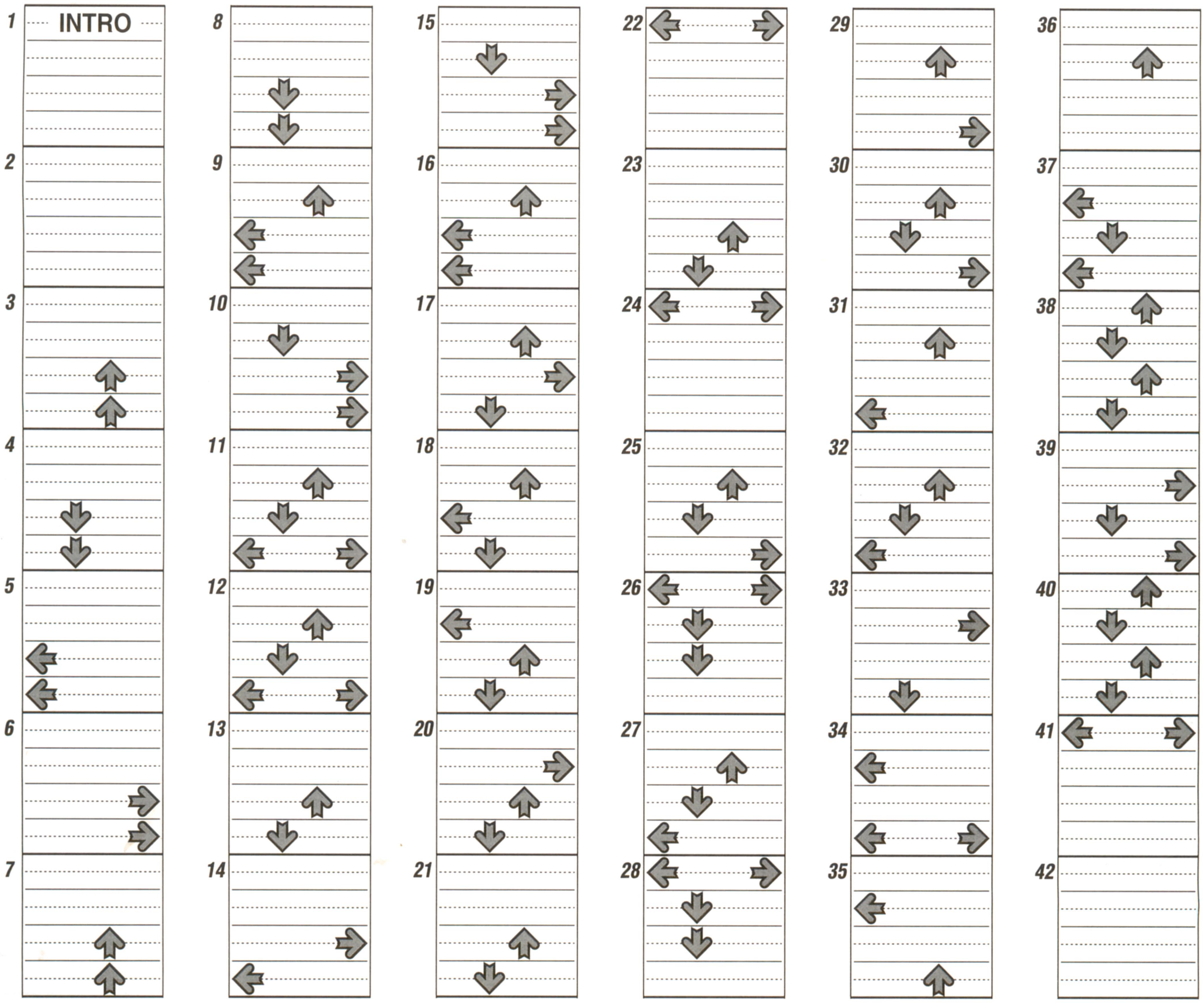


▼次は左足で→パネルを踏む。

HARD

KUNG FU FIGHTING

SINGLE 難易度３　MAX COMBO：096　MAX SCORE：005390400



HARD

ステップゾーンの秘密

流れてくる矢印をじっくり見たことがありますか？　意外と、どっちの方向の矢印かどうかという「パターン」として認識しているだけで、細かいところまで見ていないのではないでしょうか？

この矢印、PERFECTで踏むと、ステップゾーン上で黄色く光りながら消えていきます。また、GREATだと緑色に光りながら消え、GOODやBOO、MISSだと消えないで、そのまま画面が外へ流れて行ってしまいます。

ということは、PERFECTやGREATの文字を認識しなくても、ステップゾーンを見れば、どのタイミングで踏んだか判断できるのです。矢印が消えるようなタイミングの踏み方を身に付けましょう。

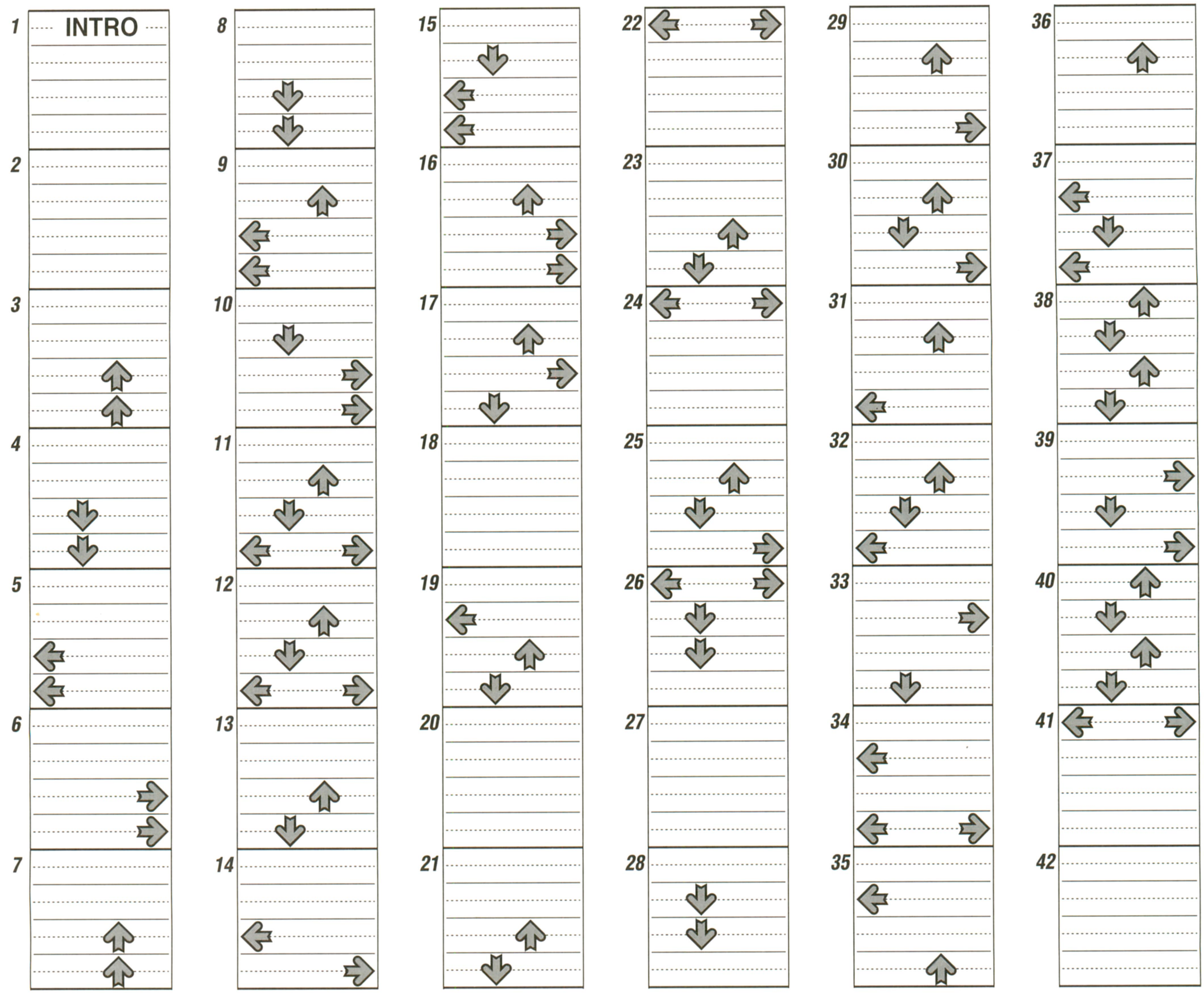
また、ステップゾーンが一定間隔で点滅しているのはご存じでしょうか？　この点滅は曲のテンポ、つまり、4分のタイミングで光るようになっているのです。この点滅するタイミングでリズムを取れば完璧ですが、これがなかなか大変。矢印に意識が働いてしまうため、点滅を認識できなくなってしまうのです。

この点滅は、イントロ部分からスタートしています。矢印が流れてこないこの時に、テンポを確認する術になるので、活用してみましょう。

KUNG FU FIGHTING

PAIR-L　難易度３　MAX COMBO：086　MAX SCORE：003866700

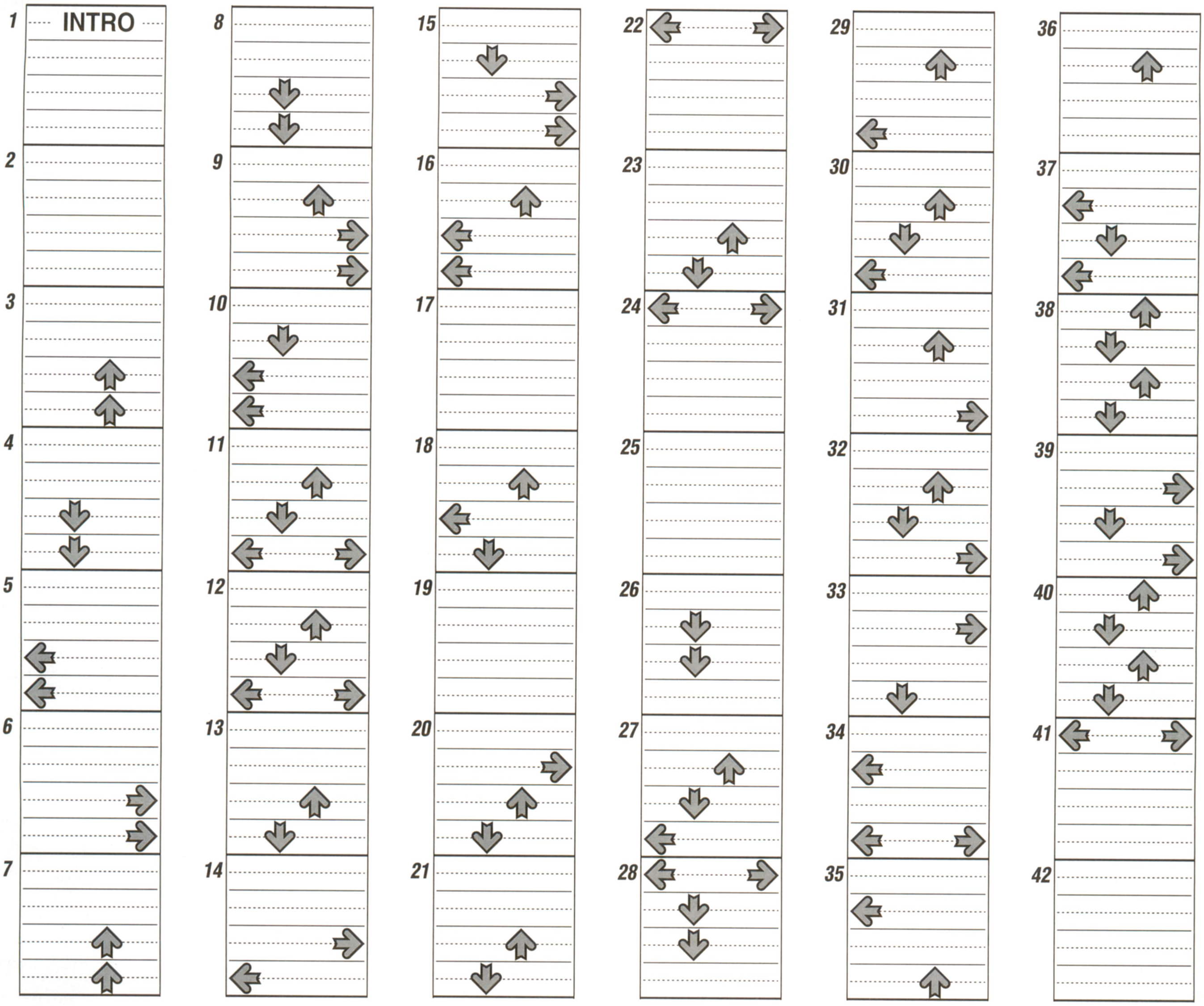
HARD



COOL STEP

　各地を遠征（用語解説参照）してみたところ、面白い特徴を発見しました。それは、各地域によって、独特の雰囲気を持っていることです。
　スコアアタックが中心な場所もあれば、クールステップを決める場所もある。はたまたクールとは全く逆に、お笑いに走るホットステップな場所もありました。中には小道具プレイに走る場所もあったりします。
　DDRで回ることを始めとした、よりダンスチックなプレイを目指している皆さんは、いろいろなところへ出掛けてみるのもいいかもしれません。
　そうすると、さまざまな影響を受けるでしょうし、勉強にもなることでしょう。
　そこでDDRでカッコよく踊りたいという方たちのためにちょっとしたアドバイス。まずは踊っている人の真似をしてみよう。「このステップカッコいい」と思ったら、まずは真似をしていろいろなステップを勉強し、徐々にオリジナルステップを組み立てていってはどうでしょうか？
　それと、カッコいいと思ったら、その人に声を掛けてみるのもいいでしょう。ちゃんと礼節をわきまえて話しかければ、大抵の人が快くステップの踏み方を教えてくれますよ。

PAIR-R 難易度3 MAX COMBO : 086 MAX SCORE : 003866700



HARD

DDRウォッチャー（その1：女性編）

DDRは人を惹きつけるゲームなので、様々な人達がマシンの前に足を止めてギャラリー＆祝初プレーヤーになる。遠巻きにDDRを囲み、じーっと様子を伺っている女子高生やOLの中には踊りたそうにしている人もちらほら。でも、やはりそこで踊るのが恥ずかしいのか、なかなかステージには上がってくれない。

そんな中、勇気を出して待ちの列に並ぶ女性ももちろんいる（大抵二人組）。前の人がMANIACやDOUBLEをプレイしてしまうと、「やっぱやめようよ……」としり込みしてしまったりするが、頑張ってステージに上がり曲が始まると、足がもつれて「キャー、キャー！」と歓声を上げながら楽しそうに踊っている。男子ギャラリーの「熱い」視線の援護を受け、お互いゲージを一旦落としながらも助け合ってなんとかクリア。

2曲目はアップテンポな曲を選ぶと、慣れていないためきちんと踏めず、あえなくゲームオーバー。「あ～あ」といいながらも満足そうな笑みを浮かべ「もう1回やったる！」と最初のしり込み気味とは打って変わって闘志満々に。

そう、やってみるとハマルものなんです。最初の一歩さえ勇気を出せは、そこには楽しい世界が待っていますよ。

BUTTERFLY

ORDINARY



人気のある曲だけに華麗に踊りたい

HARDモードでも人気の高い曲だが、NORMALモードに比べると、つまずく人も多いはず。その原因は、NORMALモードではあまりなかった、7小節目のような➡・⬇・⬅・⬆というように1周する足譜が繰り返し出てくるためだ。

この矢印を利き足だけで踏もうとすると、当然足が絡まってしまう。たとえ踏めたとしても、ここでバランスを崩してしまい、次に出てくる矢印を踏むのに苦労するだろう。このパターンは数回出てくるので、慣れない人はここで終わってしまう頻度が高い。

このパターンは、➡と⬇を右足で、⬅と⬆を左足で踏むと、スムーズに踏めるだろう。この時、体重の移動がうまくできないとふらついたり、次を踏む時に慌ててしまうので注意が必要だ。

また、41小節目の⬇・➡・⬇・⬅・⬇・➡と続くところ（2人プレイの場合は1P側）も、始めの⬇・➡は右足で、次の⬇・⬅は左足でというように、足を交互に使うと自然に足も出るし、身体が左右に動くため踊っているように見える。21小節の➡・⬇・➡・⬇のような繰り返しなら、左右交互の足で踏めば簡単だが、矢印がちょっと違っただけで突然難しく感じられる。それがこのゲームの難所であり、面白さでもある。

それほど速いテンポではないので、落ち着いて曲のノリに合わせて踊るかのように踏めれば、クリアはそう難しくないはずだ。最初は足を交互にと言われても戸惑うだろうが、この曲で両方の足をうまく使った踏み方をマスターしておくと、さらに難しい曲になっても、つまずきにくくなるだろう。

蝶のように舞いながら蜂のように踏む（？）

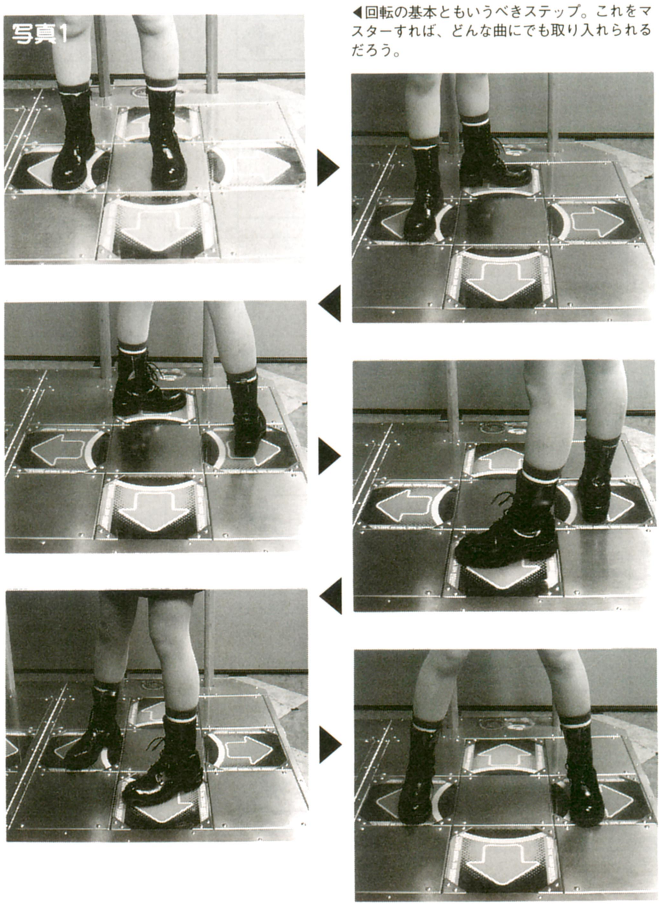
この曲はテンポが速くも遅くもなく、パフォーマンスが大変やりやすい。7小節目では、足譜の矢印が1周するので、それぞれ右足、左足、右足、左足といった具合に、身体を90度ずつ回転しながら踏んでいくと、ぐるりと1回転したように見える（**写真1**）。回るだけがパフォーマンスではないが、余裕が出てきたらこのように回ってみるのもいいだろう。

他にも、5小節の➡・⬅➡同時踏みのところでは、➡を左足で踏み、次の➡を左足、⬅を右足で踏めば、また違ったパフォーマンスになる（**図1**）。踏み方を1つ変えただけでも、ステップを踏んでいるように見え、印象がガラッと変わるものだ。上手な人たちは、こういう細かいところで工夫しているので、お手本になるだろう。

このように、回ることやステップで魅せることもできるので、この曲はパフォーマーを目指す人にとって、とても踊りがいがある。

この曲の場合は関西ステップの方が軽快感が生まれるだろう。関東ステップに慣れている人には大変だが、曲のテンポに合わせて飛び跳ねるような感じの方が、実際に見ていてカッコイイと思うのだが、いかがだろうか。

ちなみに2人でプレイする場合、足譜が2人とも同じところがあるので、2人の呼吸を合わせてステップを踏んだり回ったりすると、曲のイメージにも合ってきれいに見えるゾ。



◀回転の基本ともいうべきステップ。これをマスターすれば、どんな曲にでも取り入れられるだろう。

●図1



▼➡を右足で踏むという概念を捨てれば、さまざまなステップが生まれるはずだ。

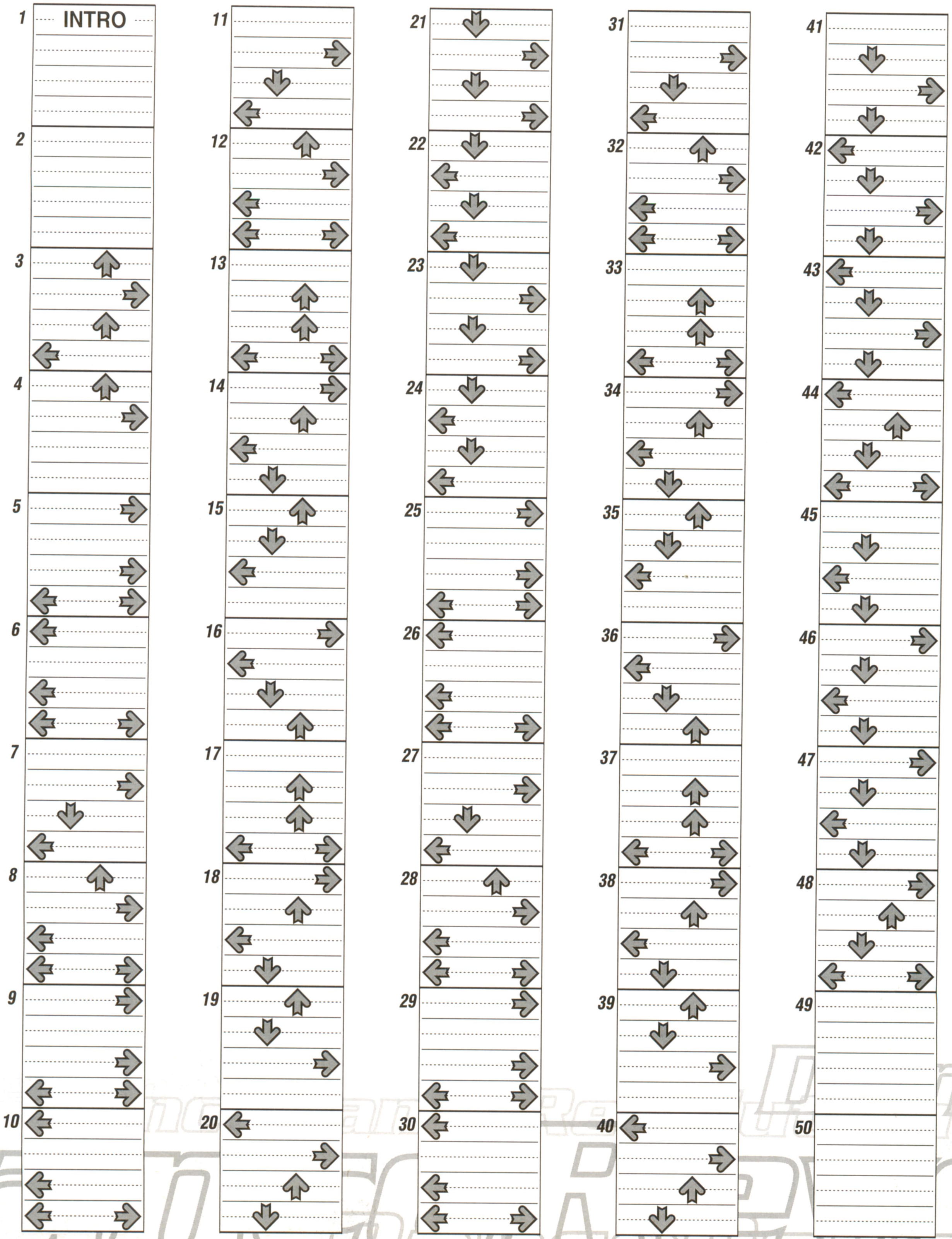


BUTTERFLY

SINGLE　難易度３

MAX COMBO : 160　　MAX SCORE : 025176000

HARD

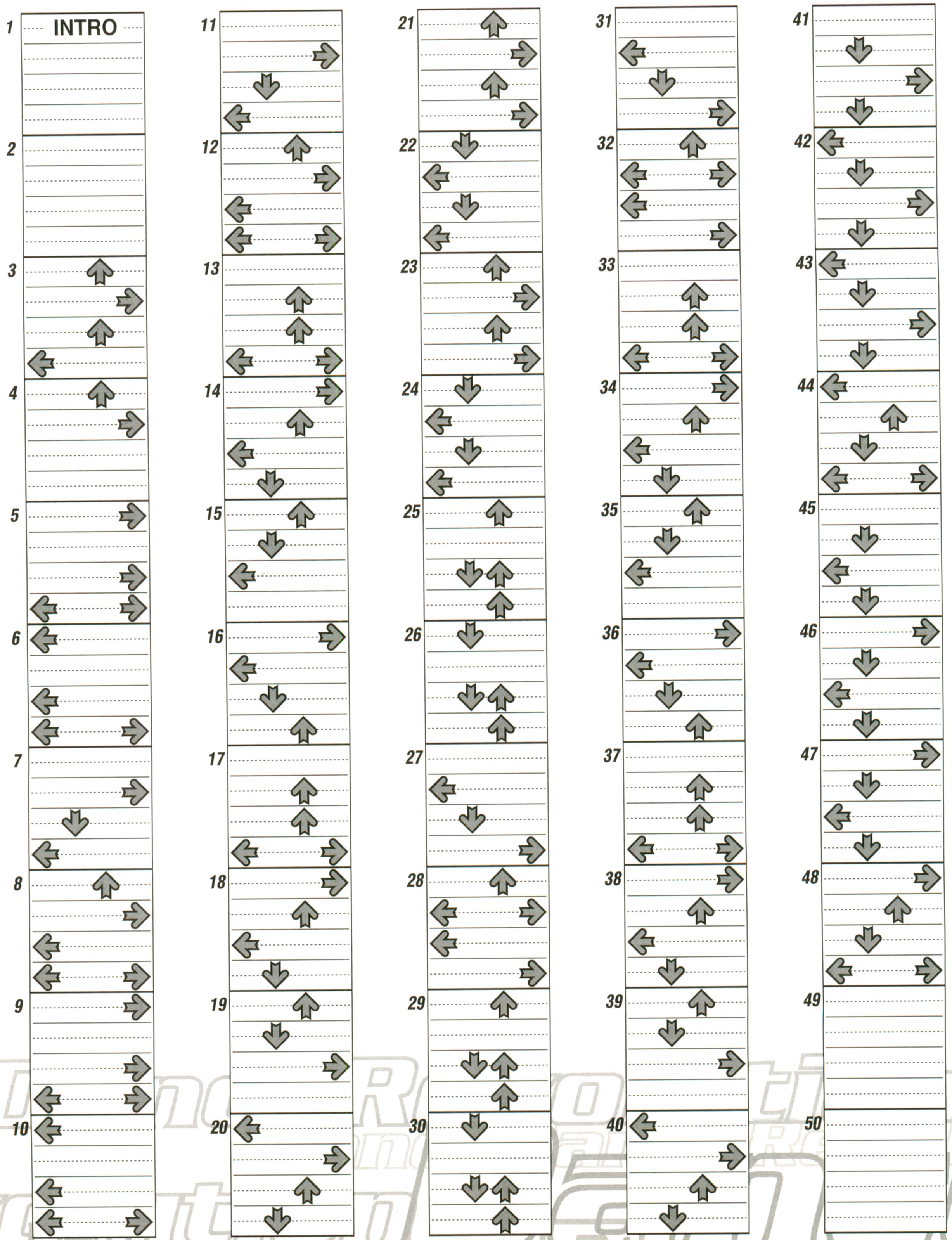


BUTTERFLY

PAIR-L 難易度３

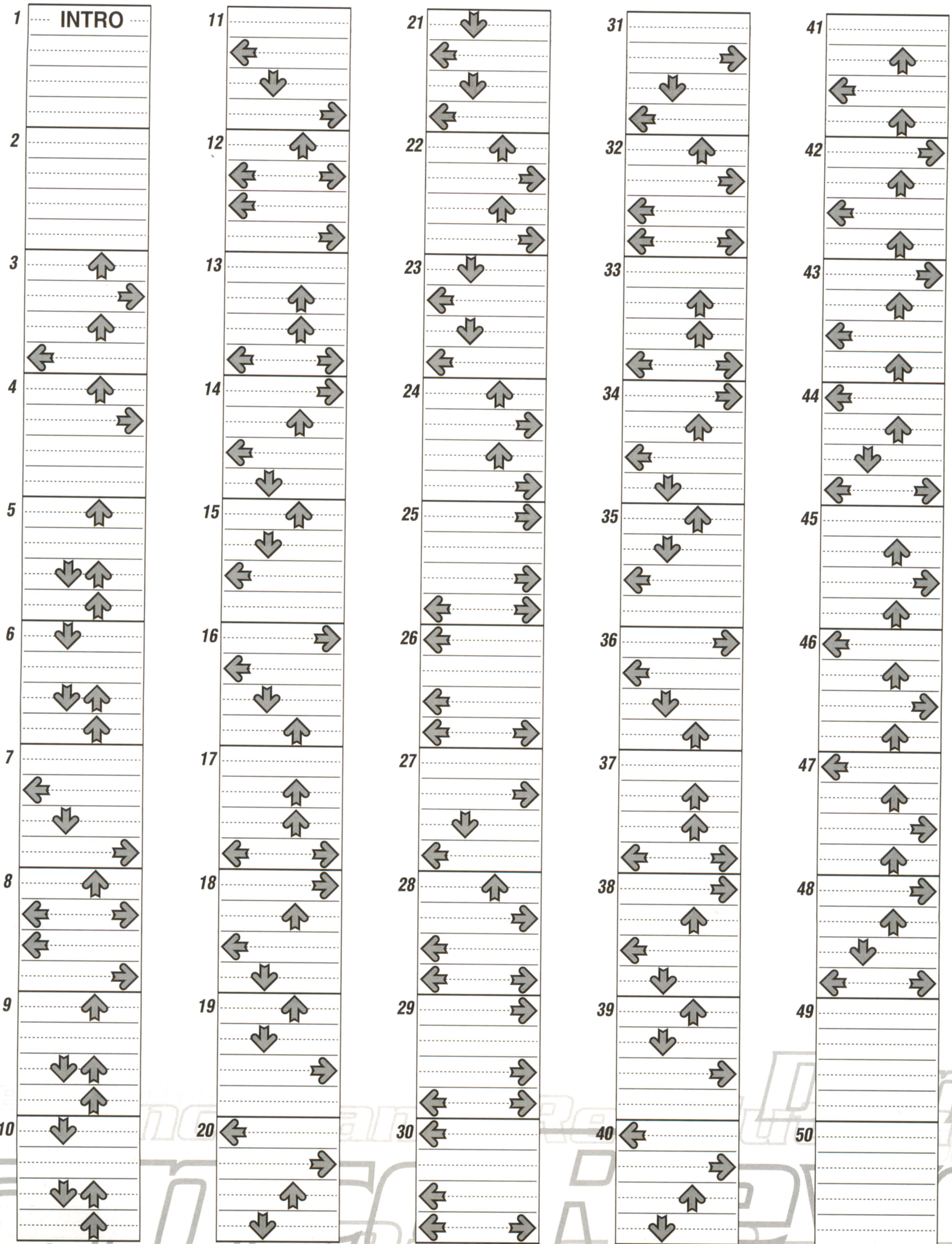
MAX COMBO : 160 MAX SCORE : 025176000

HARD



PAIR-R 難易度3

MAX COMBO : 160 MAX SCORE : 025176000



HARD

LET'S GET DOWN

ORDINARY



HARD

8分踏みと同時踏みで構成された曲

この曲は、NORMALから順調に進んできた人にとって、1つの壁になると思われる。難易度は「BUTTERFLY」と同じ3だが、この曲の方が断然難しいだろう。では、この曲の特徴を挙げてみよう。

足譜のほとんどは、8分踏みと同時踏みで構成されている。「TRIP MACHINE」を除いて、NORMALから順調にきたプレイヤーには、この曲で出てくる縦と横で構成されている8分踏みは、慣れるまで時間がかかるかもしれない。

この曲の攻略ポイントは、ところどころに出てくる8分踏みに引っかからずに踏むことだ。

5〜6小節目の足譜を踏むのは大したことではないだろう。しかし6小節目の最後の部分は8分踏みなのである。⬅と➡の矢印の間が離れているため、瞬間的にこれを8分踏みと分かるには経験が必要になる。初めてチャレンジするプレイヤーは、気が付かずにMISSやBOOを出してしまうだろう。

このパターンを見極めるヒントは、曲中でいくつか“カモン！”と掛け声がかかること。この掛け声部分の足譜は、すべて8分踏みなのだ。つまり、曲と歌詞に合わせて踏んでいけば、8分踏みがどこに存在するかが分かるだろう。

さて、5小節目から6小節目にかけての踏み方であるが、基本的に両足を使って踏んだ方が踏みやすいだろう。もちろん⬅に軸足を置いて、片足だけで踏んでもかまわない。ここで気を付けるのは、8分踏みを意識しながら踏むということである（図1）。

ここから16小節目までは、順調に踏めるはずである。気を付けるポイントは、17小節目の始めに来る部分の踏み方だ。⬆を2回連続して踏んだ後、間髪入れずに➡が来る。ここの部分は、どの足で踏むか考えなければ、最悪の場合➡を踏めないということもあり得る。⬆の2連続を左足で踏み、➡を右足で踏むという両足を使った踏み方もできるし、片足だけで踏むことも可能だ。この箇所は、自分の踏みやすい方法を考えて踏んでもらいたい。

同時踏みの連続はテンポに合わせて確実に

ここを乗り切ると、21小節目からこの曲の目玉、同時踏みの6連続が来る。踏み方は、曲に合わせて縦、横と同時に踏んでいけば苦もなくこなせるだろう。気を付けるのは、同時踏みに気を取られ過ぎて、同時踏みが終わった後に続く足譜が踏めないことくらいだ。

24、28小節目にも8分踏みがあるが、ここは8分踏みだと認識しやすいので、曲に合わせて踏んでいけば簡単に踏めるだろう。

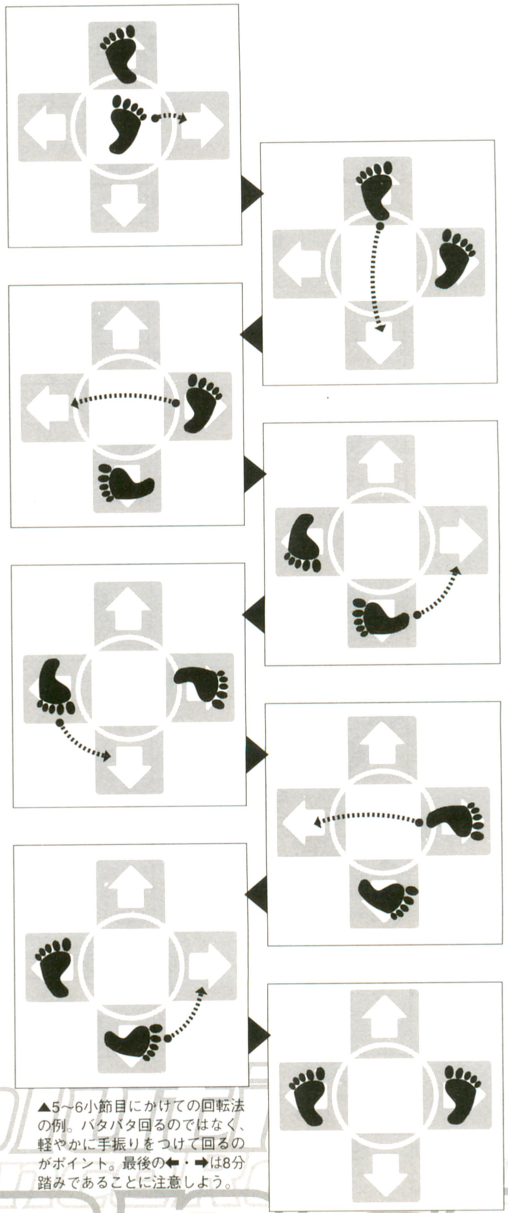
31小節目の始めに来る踏み方は、かなりクセモノである。というのは、順調に踏んでいく中に8分踏みが出てくるならまだしも、何もないところから突然、半拍空いてから8分踏みが出てくるので、テンポを崩しやすい。ここを初めて体験するプレイヤーは、かなりの違和感を感じると思う。

この部分の踏み方のコツは、リズムに乗って踏むことを意識することだ。片足だけでも踏めるが、ここは両足で踏むことをお勧めしたい。この部分は曲調が少し変わるので、それを合図にステップを刻めばこなせるはずだ。

最後に、42小節目に出てくる8分の6連踏みは要注意である。ここの部分も曲調が変わるので、それに合わせて踏むといい。しかし、出だしで間違えると大きくゲージが削れて、ゲームオーバーとなる可能性が高いので気を付けよう。その踏み方は、両足を使って激しく足踏みをする方法がお勧めだ。最後に来る同時踏みの連続だが、21小節目ができていれば大丈夫。

この曲のクリアの鍵は、どこが8分踏みなのかを認識できるかにかかっている。難易度が4以上の曲のほとんどは8分踏みが入っているので、この曲で8分踏みに慣れておくのがよいだろう。

●図1



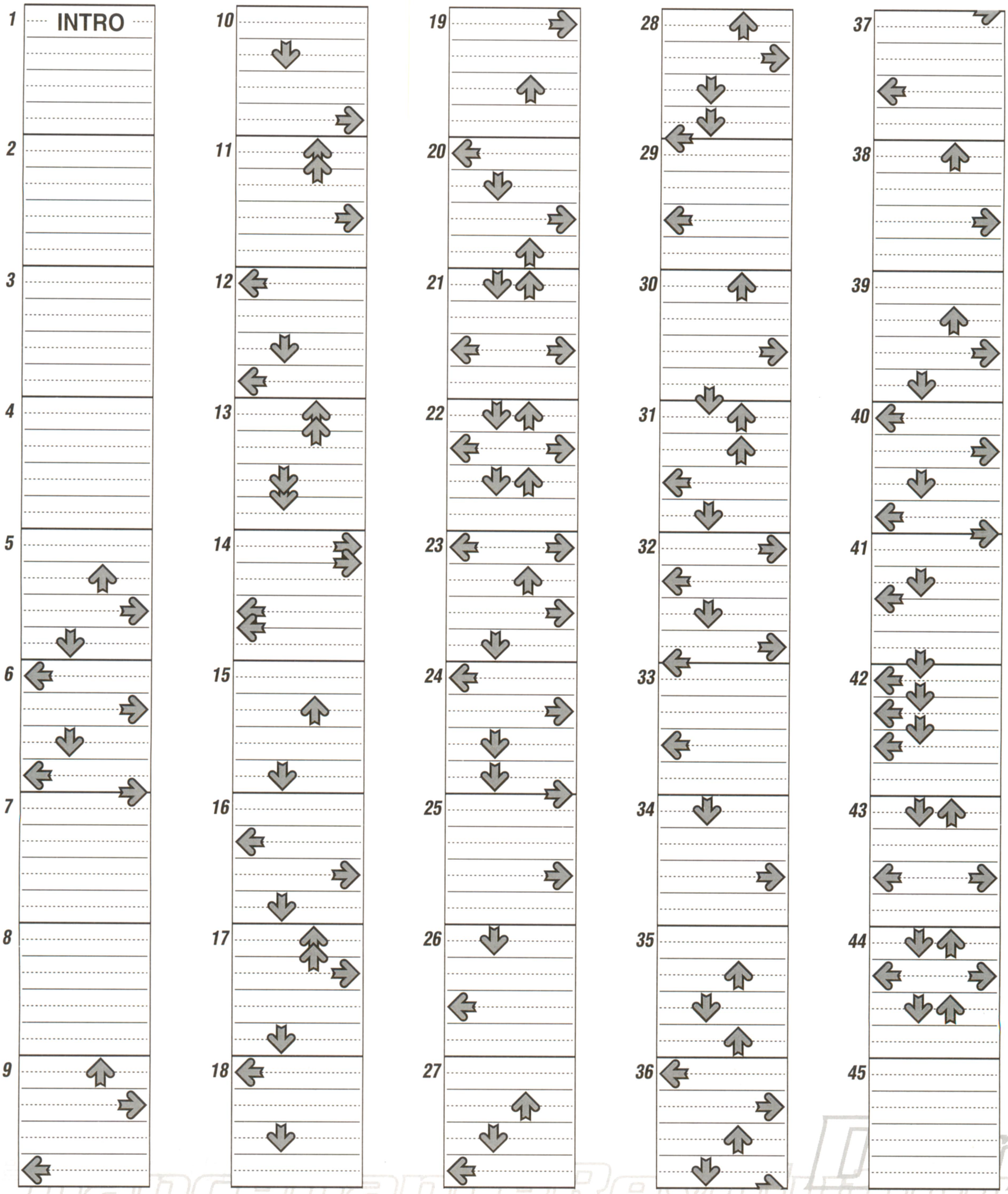
▲5〜6小節目にかけての回転法の例。バタバタ回るのではなく、軽やかに手振りをつけて回るのがポイント。最後の⬅・➡は8分踏みであることに注意しよう。



LET'S GET DOWN

SINGLE 難易度３

MAX COMBO : 117　MAX SCORE : 009796500



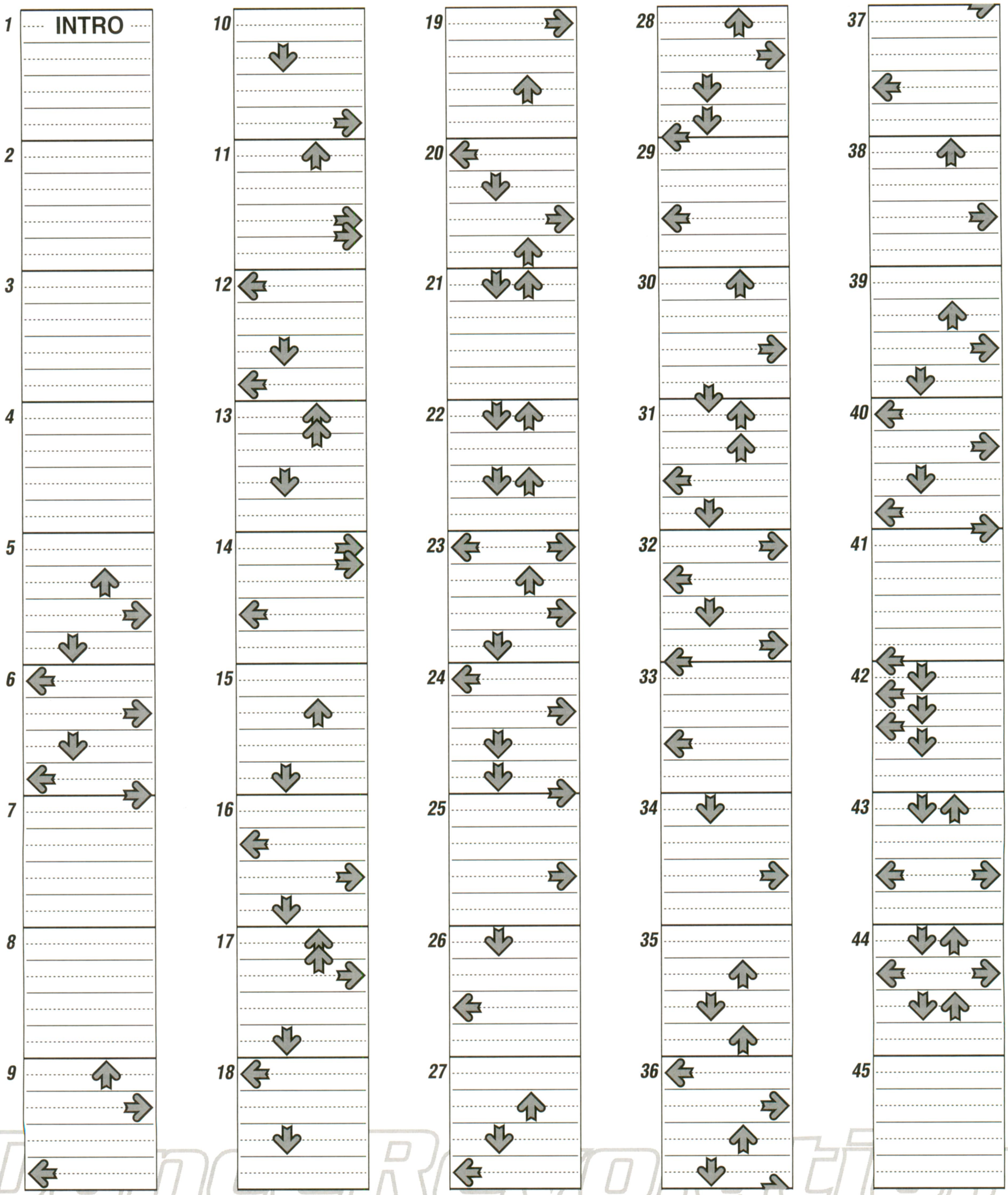
HARD

LET'S GET DOWN

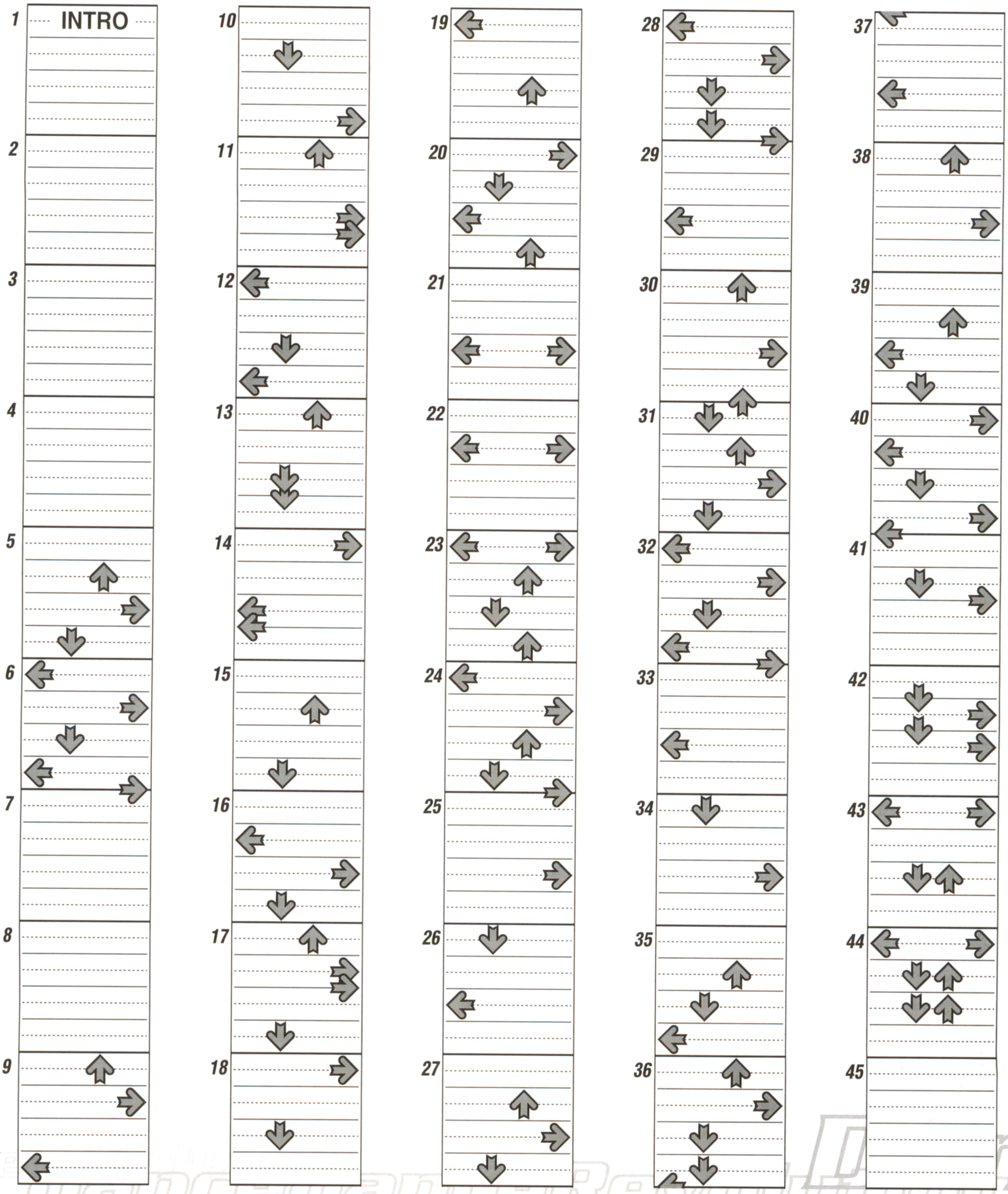
PAIR-L 難易度３

MAX COMBO : 111 MAX SCORE : 008349300

HARD



PAIR-R 難易度３ MAX COMBO : 110 MAX SCORE : 008130300



HARD

LITTLE BITCH

SUPERIOR



HARD

テンポの速さに惑わされず休符も見逃さないこと

この曲を初めてプレイすると、まずテンポの速さに驚くだろう。この曲くらいテンポが速いと、関東ステップよりも関西ステップの方が楽に踏めるのではないかと思う。8分音符などの変則的な踏み方こそないものの、矢印を1つ逃してしまうと、その後が全部ズレて見えてしまい、修正できずにゲームオーバーになるケースが多い。

クリアするポイントは、全身で4分音符のリズムを感じながら焦らずに踏むことと、休符を見逃さないことである。特に、15小節目の休符と17小節目の休符が見逃しやすいので気を付けてほしい。

休符は真ん中のパネルのないところを踏み、テンポを崩さないのが1つの方法だ。仮に、休符を見逃してしまい、今➡を踏むべきなのか、⬅を踏むべきなのか分からなくなったら、とりあえず⬅➡を同時に踏むことをお勧めする。このゲームは、余計なところでパネルを踏んでもミスにはならないので、この曲に限らず、➡か⬅か分からない状態になったら⬅➡を同時に踏めばいいわけだ。

同様に、⬆か⬇かが分からなくなった場合も、⬇⬆を同時に踏めばいい。極端な話、この曲は⬅➡と⬇⬆の同時踏みを4分音符のタイミングで踏み続ければクリアできてしまうのだ。

この曲の山場は、27小節目以降に出てくる⬇⬆と⬅➡の同時踏みの連続だろう。関東ステップでプレイしている人だと、最初の同時踏みがうまくできても、その直後の同時踏みでバランスを崩して、踏めなくなるケースが多い。

これを回避するには、重心を真ん中に置くことを心がけるように踏むこと。またこの曲は、後半部分をほんの少しだけ、遅めに踏むように心がけるとPERFECTが出やすいので、後半にゲージが少なくなってしまったプレイヤーは試してみてほしい。

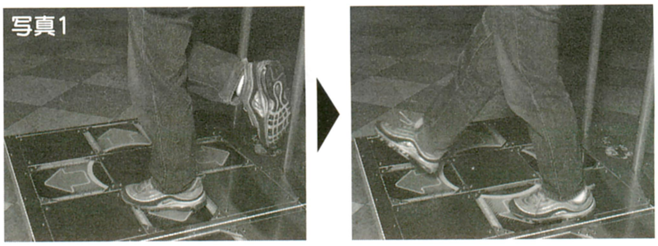
2人が入れ換わるパフォーマンスを披露

この曲には決まったパターンの足譜がほとんどなく、パフォーマンスをする点ではかなり難しい。しかし、5小節目と26小節目に出てくる"ワン・ツー"という掛け声が聞こえるフレーズには、直前、直後とも1拍の休符があるので、自由なパフォーマンスが行えるはず。

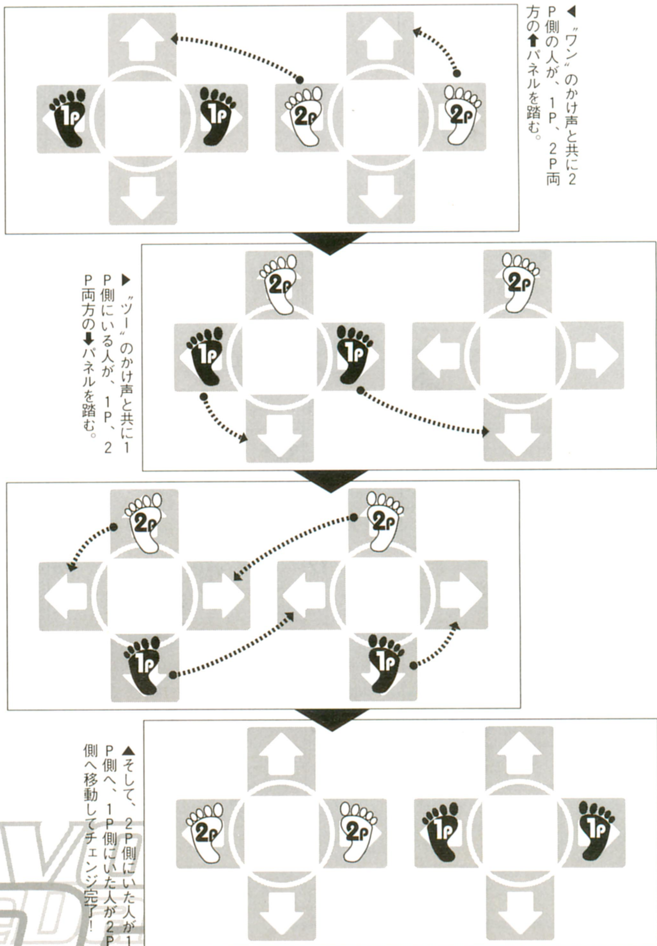
一例として、1P側と2P側の入れ換えだ。"ワン・ツー"という掛け声のフレーズは1P側も2P側も⬆・⬇と踏むので、"ワン"の掛け声と同時に、1P側と2P側の両方の⬆パネルを2P側のプレイヤーが踏み、"ツー"という声と同時に、今度は1P側と2P側の両方の⬇パネルを1P側のプレイヤーが踏む。その後の1拍の休符の間に、1P側のプレイヤーは2P側へ、2P側のプレイヤーが1P側へ移動すれば入れ換え完了である（図1）。

また、1人でプレイした時は、36小節目のような⬅・⬅と踏むところを、左足でピョンピョンと跳ねるように踏み、その時、右足を、曲げる、伸ばすという動きをすれば、それだけで十分にパフォーマンスになる（写真1）。その際に腕を伸ばしたり曲げたりすると、さらに動きが大きく見えるので、余裕のある人はチャレンジしてみよう。

写真1



●図1



▲"ワン"のかけ声と共に2P側の人が、1P、2P両方の⬆パネルを踏む。

▶"ツー"のかけ声と共に1P側にいる人が、1P、2P両方の⬇パネルを踏む。

▲そして、2P側にいた人が1P側へ、1P側にいた人が2P側へ移動してチェンジ完了!



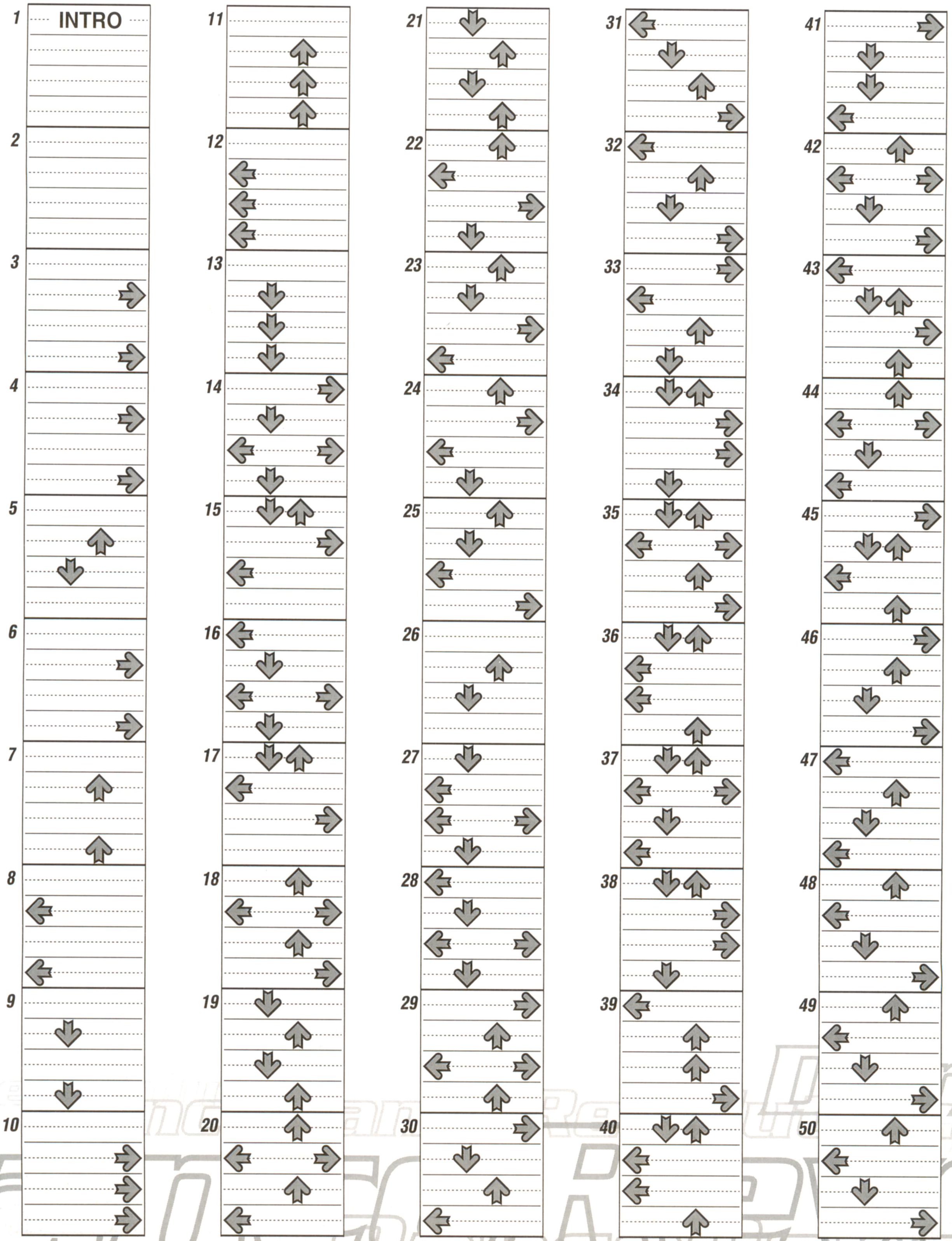
LITTLE BITCH

SINGLE 難易度4

MAX COMBO : 170

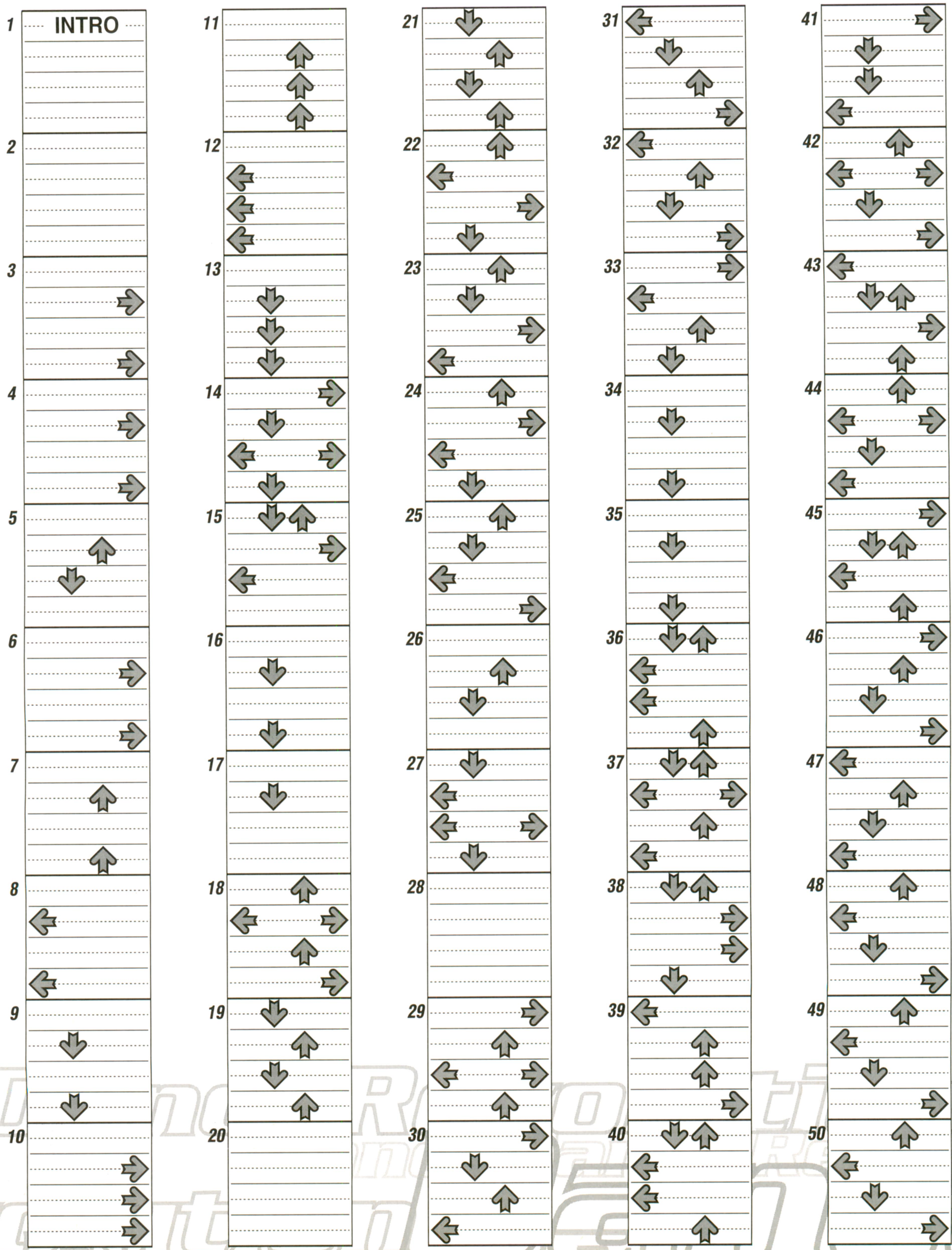
MAX SCORE : 030223800

HARD



LITTLE BITCH

PAIR-L 難易度４ | MAX COMBO : 154 | MAX SCORE : 022435800

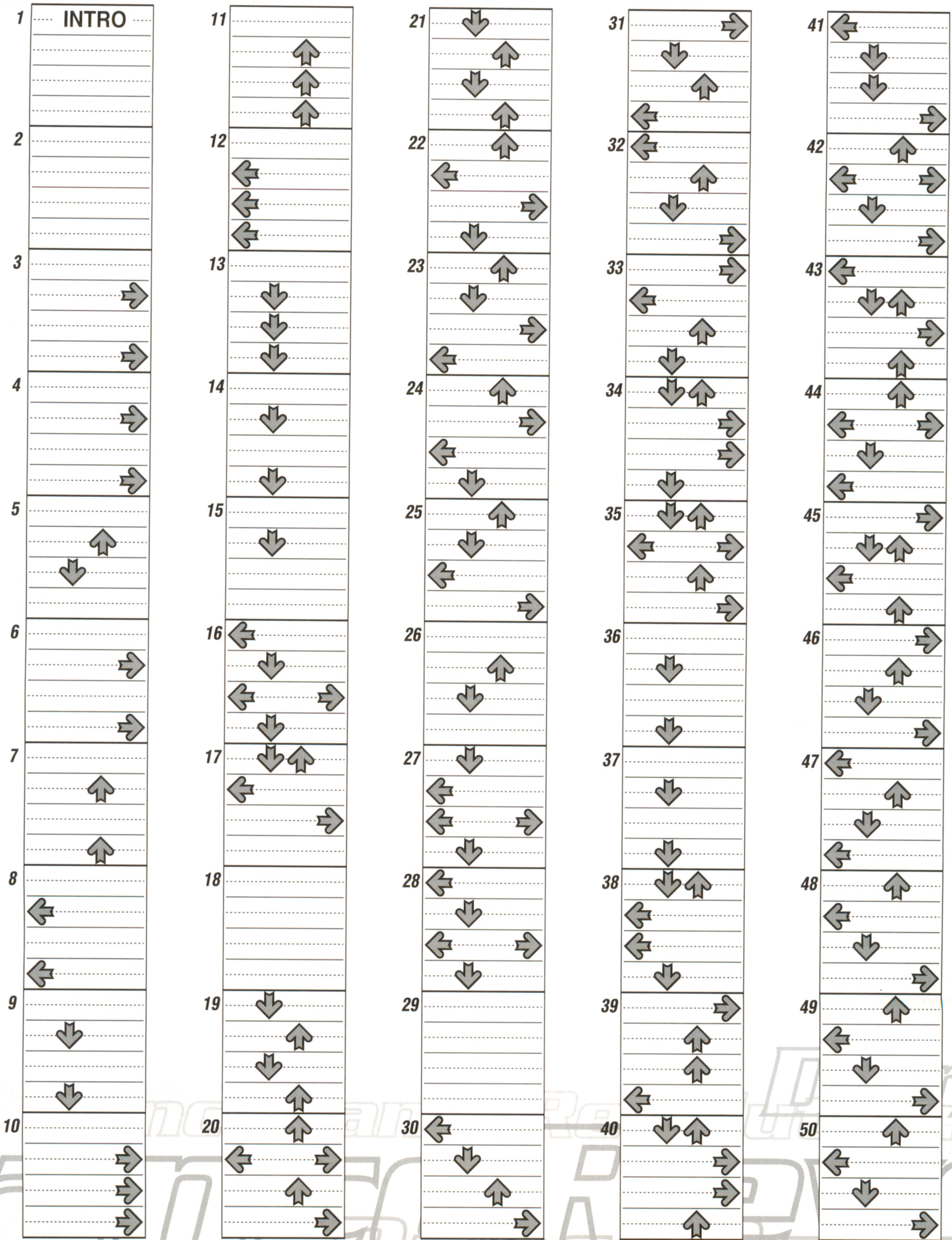


HARD

HARD

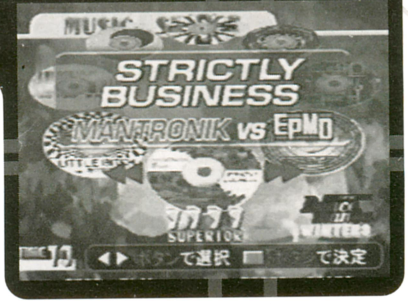
PAIR-R 難易度４

MAX COMBO : **154** MAX SCORE : **022435800**



STRICTLY BUSINESS

SUPERIOR



簡単そうに見えて実は難しい曲

この曲はテンポも遅く、上手なプレイヤーのダンスを見ると簡単なように思えてしまうが、実はかなり難しい曲である。

その理由はいくつかあるが、まずテンポが遅いため、非常にタイミングが取りにくいこと。特に関西ステップでプレイすると、1拍あたりのタイミングが遅いため、かなり高くジャンプしないとタイミングが取りにくい。やはり、このくらいのテンポなら、関西ステップより関東ステップの方が楽に踏めるのではないかと思う。

そして、HARDモードの他の曲にはあまり見られない、7小節目から出てくる➡・⬇・⬅という8分で踏むフレーズがいくつか出てくる。ただし、基本的には4分踏みばかりなので、そこさえ注意して踏めば、クリアはすぐに見えてくると思う。例えば7小節目と27小節目は、同じフレーズが2回連続で出てくるので、テンポをキープしつつ、慌てずに踏むように心がけよう。

さて、問題の8分音符をうまく踏むには、関東ステップの場合、➡・⬇・⬅を、右足・右足・左足と踏むのが楽な踏み方の1つだ（**図1**）。ただしこの際、左足に体重を十分乗せておかないと、バランスを失い、次が踏めない可能性が高くなるので、気を付けたい。

また、最後の⬅を早く踏んでしまうプレイヤーが多いので、最後の⬅を少し遅く踏むくらいの気持ちでいこう。その時のコツは、右足に十分に体重を乗せること。そうすれば、次の左足が自由になって次が踏みやすいのである。もしくは、➡・⬇と踏んだら、最後の⬅はジャンプして踏むのもいいと思うので試してほしい（**図2**）。

関西ステップでこの場所を踏むには、➡・⬇・⬅を、右足、左足、右足と踏むと、楽に踏めると思う。その際には、画面に向かって左を向いて踏むと踏みやすいので、ぜひ試してほしい（**写真1**）。

また、関西ステップでこの曲を踊っているプレイヤーは、1拍あたりのタイミングを取るために、なるべく高くジャンプすることを常に心がけよう。もしくは、ジャンプする時に微妙にタメを作ってジャンプすれば、タイミングがズレにくくなると思う。

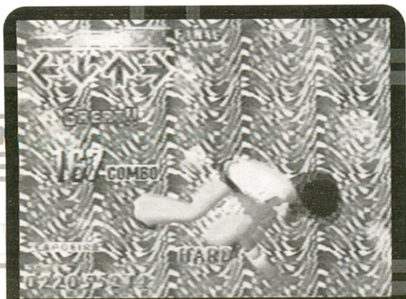
2人がシンクロするような動きでギャラリーを魅せる

先に触れた、➡・⬇・⬅と踏むところは「PARANOIA」にも出てくるので、当然「PARANOIA」で紹介してあるパフォーマンスがここでも使えるわけだ。

この曲の方が「PARANOIA」よりもかなりテンポが遅いため、この曲で練習してから「PARANOIA」にチャレンジするのもいいかもしれない。

また2人で踊る場合、36小節目からの足譜は1P側も2P側も同じなので、画面の左側を向いて、2人とも行進するかのようにシンクロするもいいし、2人で向かい合い、ウォーキングするなどのパフォーマンスが考えられるので、いろいろ試してみてほしい。

また、歌詞の中で元ネタのタイトル（「アイ・ショット・ザ・シェリフ」）を歌っているので、曲の途中で拳銃をかまえるポーズなど、なかなか歌詞とマッチしていいだろう。



●図1

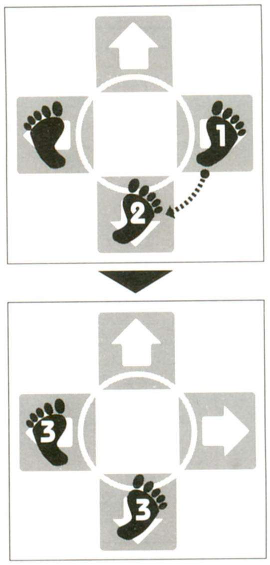


◀右足で、➡パネル、⬇パネルと踏む。左足は固定（重心は左足）

◀右足で⬇を踏んだら、左足を上げる。

◀左足をそのまま下ろし、⬅パネルを踏む。（重心は右足に）

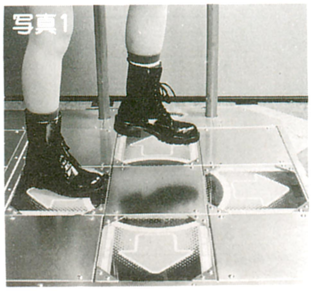
●図2

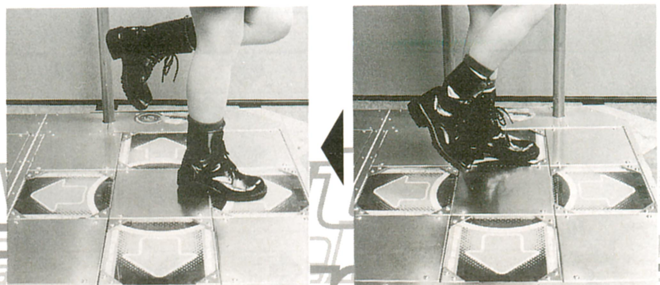


◀右足で、➡パネル、⬇パネルと踏む。

◀その後、その場でジャンプ。⬅と⬇のパネルを踏む。（矢印の判定は⬅のみ）

写真1

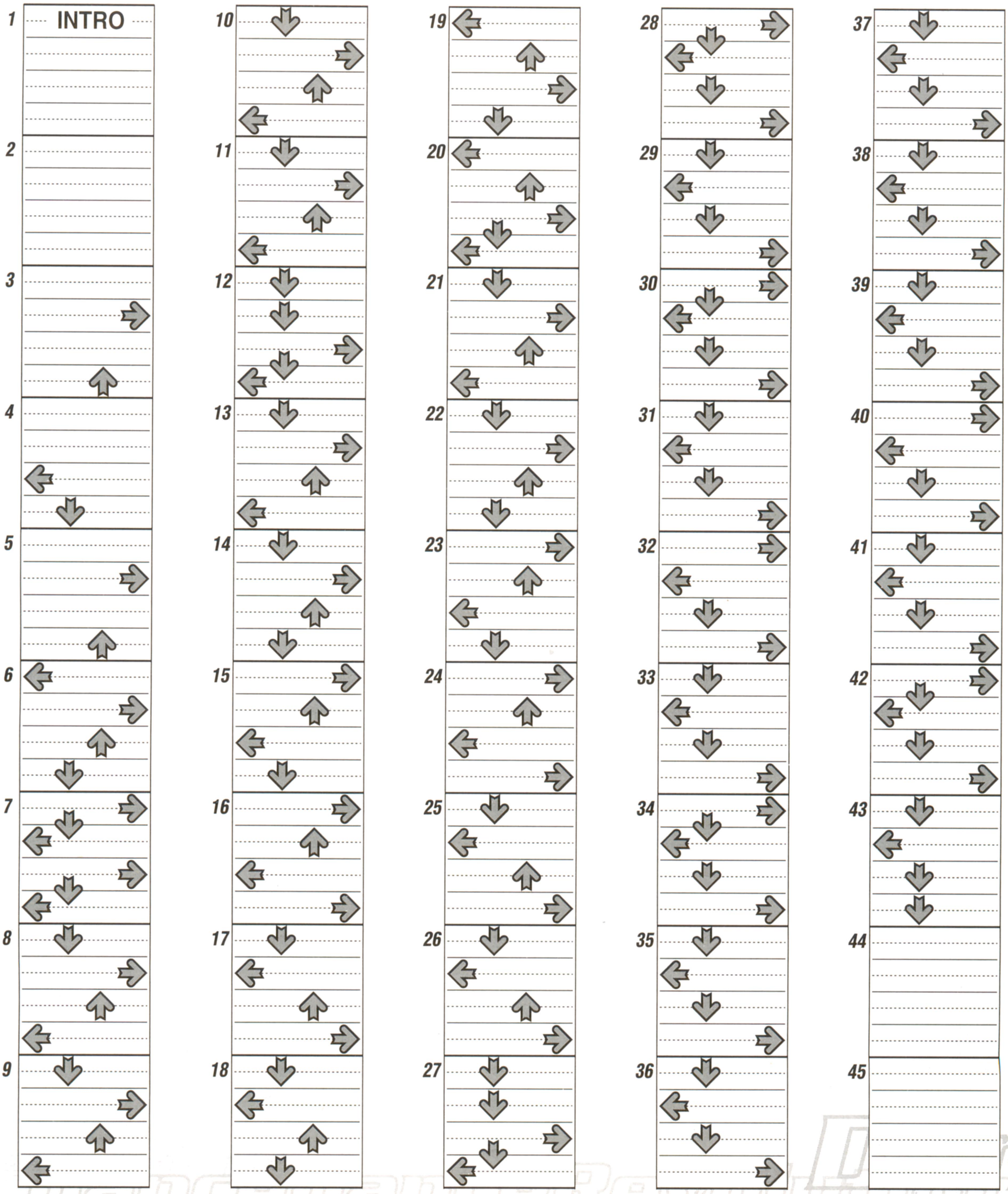




STRICTLY BUSINESS

SINGLE 難易度4

MAX COMBO : 167 MAX SCORE : 028635300

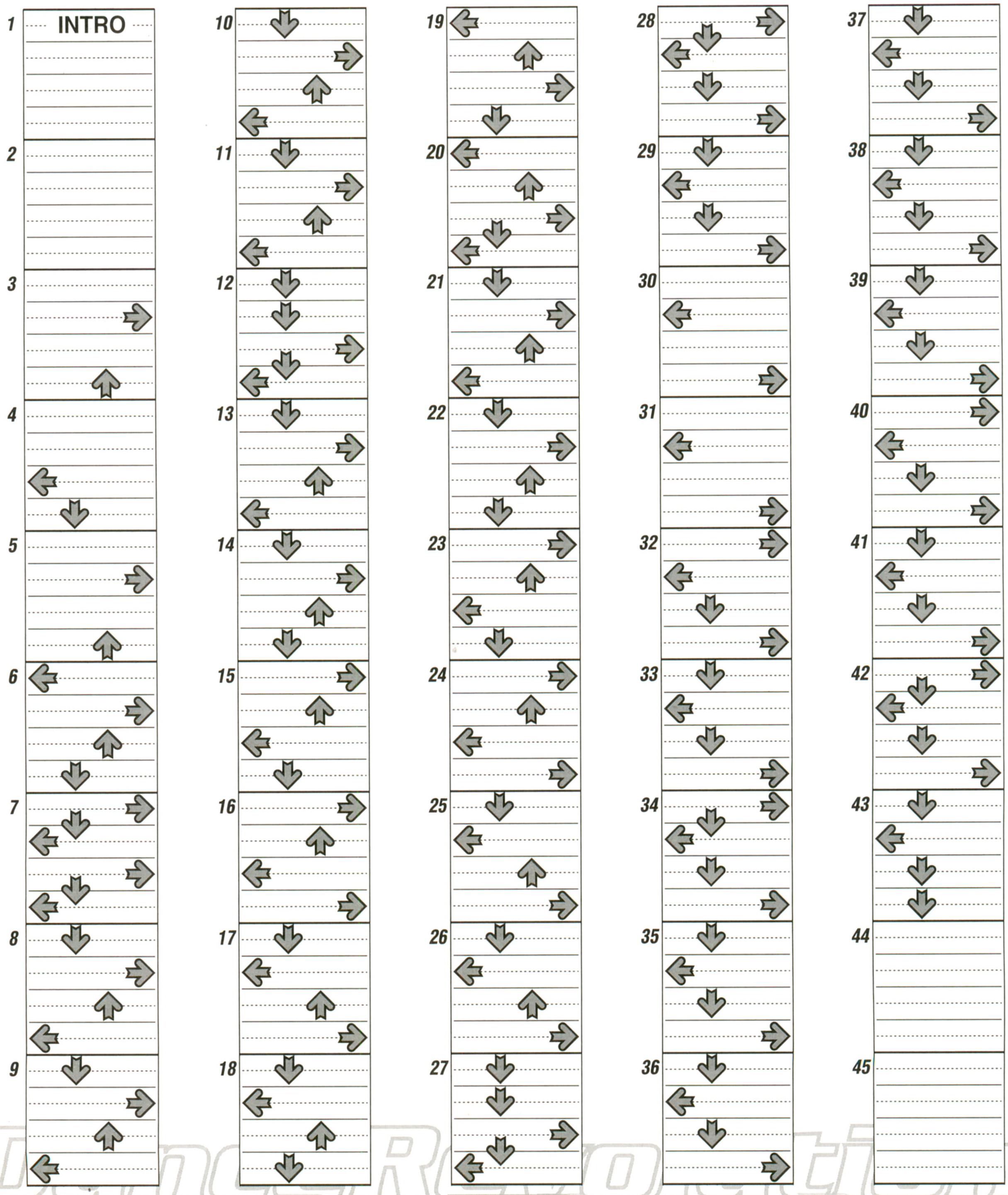


HARD

STRICTRY BUSSINESS

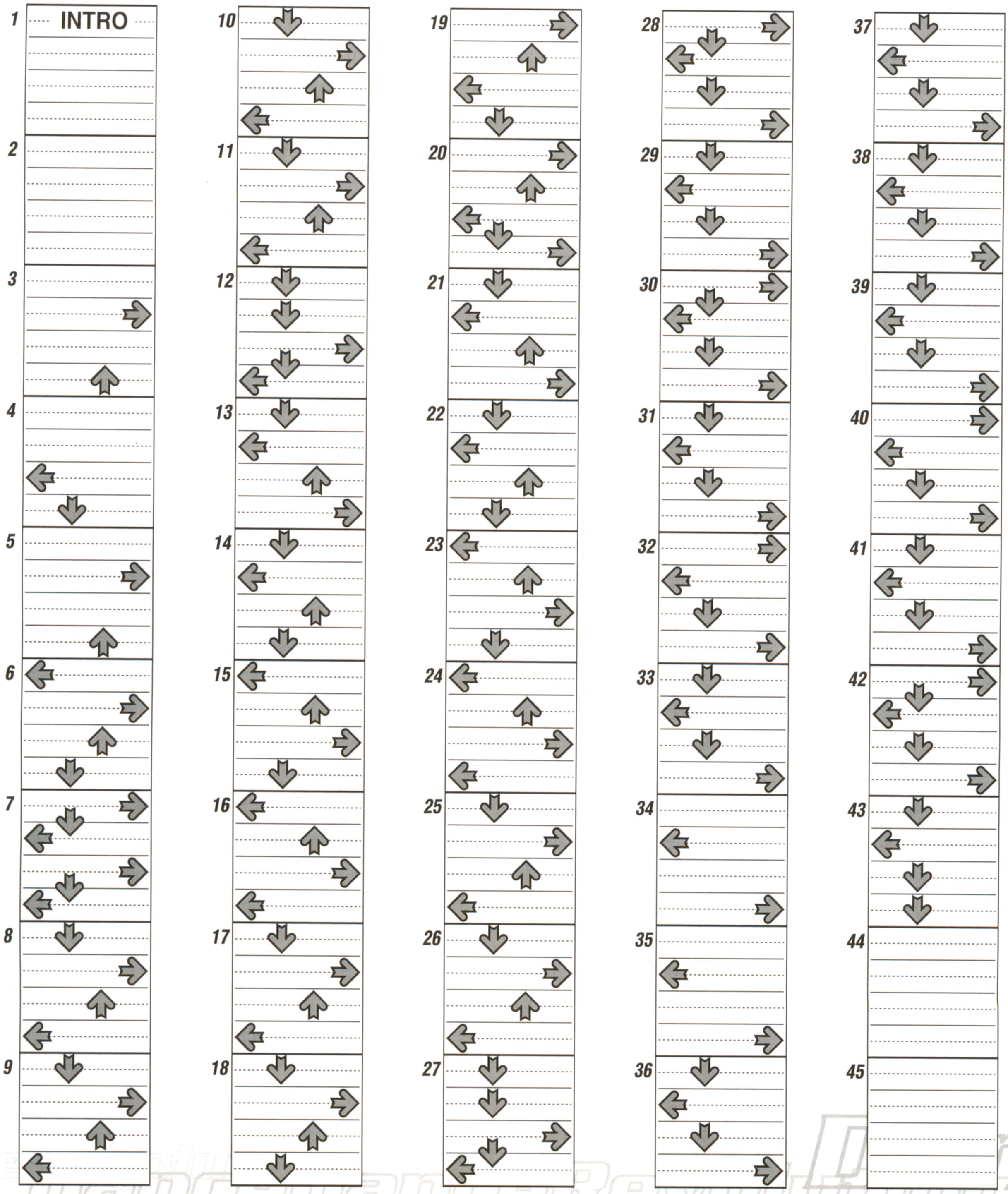
PAIR-L 難易度４

MAX COMBO : 162 MAX SCORE : 026136600



PAIR-R 難易度4

MAX COMBO : 162　　MAX SCORE : 026136600



HARD

MAKE IT BETTER

MARVELOUS



HARD

90度踏みの登場

この曲は、HARDモードの中でもテンポが遅い方だ。その上、同じところを連続で踏む場面がかなり多いので、1度テンポを逃がすとクリアするのは難しい。テンポをキープしつつ踊ることが、この曲の攻略ポイントになる。では、クリアを目指した基本的な足運びの例を小節ごとに挙げていこう。

まず5小節目だが、HARDモードで唯一90度踏みが出てくるこの曲を象徴するかのように、いきなり⬅⬇の同時踏みが入る。ビギナーは焦ってしまうかもしれないが、ここは、⬅を左足、⬇を右足で踏めば問題ない。その後連続して登場する⬅は、⬇を右足で踏んだまま、左足で踏むといいだろう。

7小節目には同時踏みが3回続けて、しかもまったく違う踏み方でやって来る。まず、最初の⬅⬆の同時踏みだが、これを初見でクリアできる人は優れた反射神経と動体視力の持ち主だろう。なぜなら、足譜上で見ると⬅と⬆の矢印の間が開いているからだ。同時なのか8分踏みなのか、それとも⬅と⬆なのか⬇なのか混乱してしまうかもしれないが、ここは、3つの同時踏みのセットだと考えれば踏みやすくなるだろう。

次の同時踏みは、おなじみ⬅➡で、最後は5小節目の最初に来た足譜と同じ⬅⬇の同時踏みになる。つまり、左足は常に⬅を、右足は、⬆・➡・⬇と上から順に踏んでいけばよい。

この同時踏みのパターンは、この曲に3カ所あり、11小節目のように左右逆のパターンも3カ所ある。逆のパターンの場合は、右足で➡を踏み、左足は⬆、⬅、⬇と上から順に踏んでいこう。

そして20～21小節目は、⬇の足譜を続けて踏むところにワンポイントで➡が入っている。ここも、同時踏みなのか8分踏みなのか分かりにくいが、ここは8分踏みだ。直前の⬇は、左足で踏んでいた方が踏みやすいだろう。そうすれば、➡を右足で踏み、次の⬇を左足で踏めることになる。

25小節目は、90度踏みの直後に8分踏みの連打が出てくる。⬇を左足、➡を右足で同時踏みした後、すぐ➡を右足で連打しよう。

30小節目の⬆・⬅・⬇の8分踏みは、落ち着いて⬆を右足、⬅を左足、⬇を右足と後づさるように歩けばいい。

37小節目に来る90度踏みのパターンも、セットとして考えると踏みやすい。まず、⬅➡の同時踏みの次の⬇➡は、⬇を左足で、➡を右足で踏み、その後の⬅⬇は、⬅を左足で、⬇を右足で踏む。90度踏みは、⬇の部分が左足から右足へと入れ換わるため、気を付けないと踏み損ねることがある。最初のうちは、パネルを見て踏むといい。その時、少し身体をひねり、反復横飛びのような感じでやってみよう。

この部分は他の踏み方も考えられる。例えば、⬇を左足、➡と⬅を右足で踏むといった感じだ。この場合は、身体を横に向け、右足を前後に動かすように踏めばよい。どちらでも、自分が踏みやすいやり方を選べばいいだろう。

39小節目は、37小節目の左右逆のパターンになっている。混乱しないように対処してほしい。



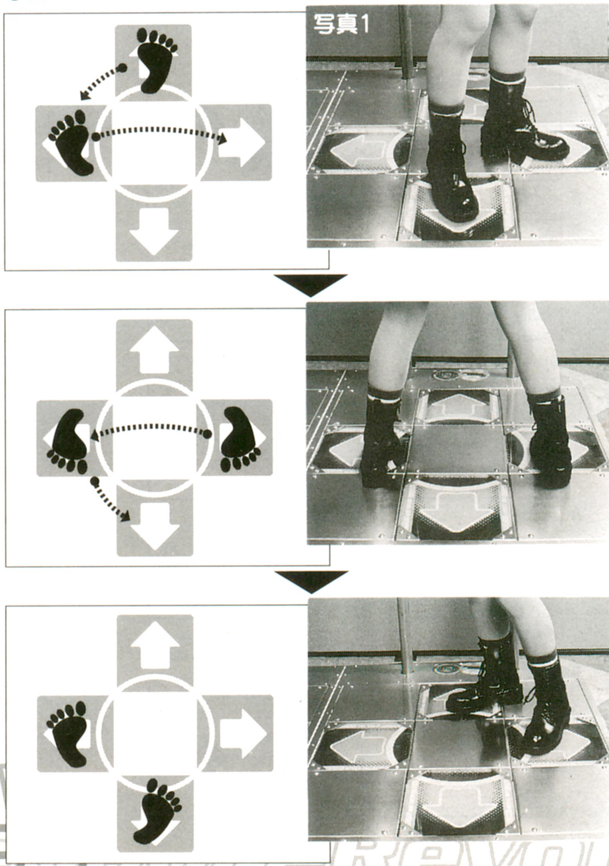
同時踏みで回転するパフォーマンスを披露

この曲は、さまざまなアレンジを試せる余地がある。スライドやスイッチを多用して、変化に富んだ踏み方をしてみよう。

回転好きのプレイヤーは、7小節目の3つ続けての同時踏みを回りながらステップしても面白いし（**図1、写真1**）、さらに回りながら上半身の振り付けをすればもっと面白くなると思う。8分踏みも多いので、ムーンウォークのようなステップもできそうだ。24小節目は完全に休符なので、ここでアクションを付けても面白いだろう。

こんなふうに探してみると、まだまだパフォーマンスできる余地はある。そういう部分を探しながら踊ってみてはどうだろうか？

●図1



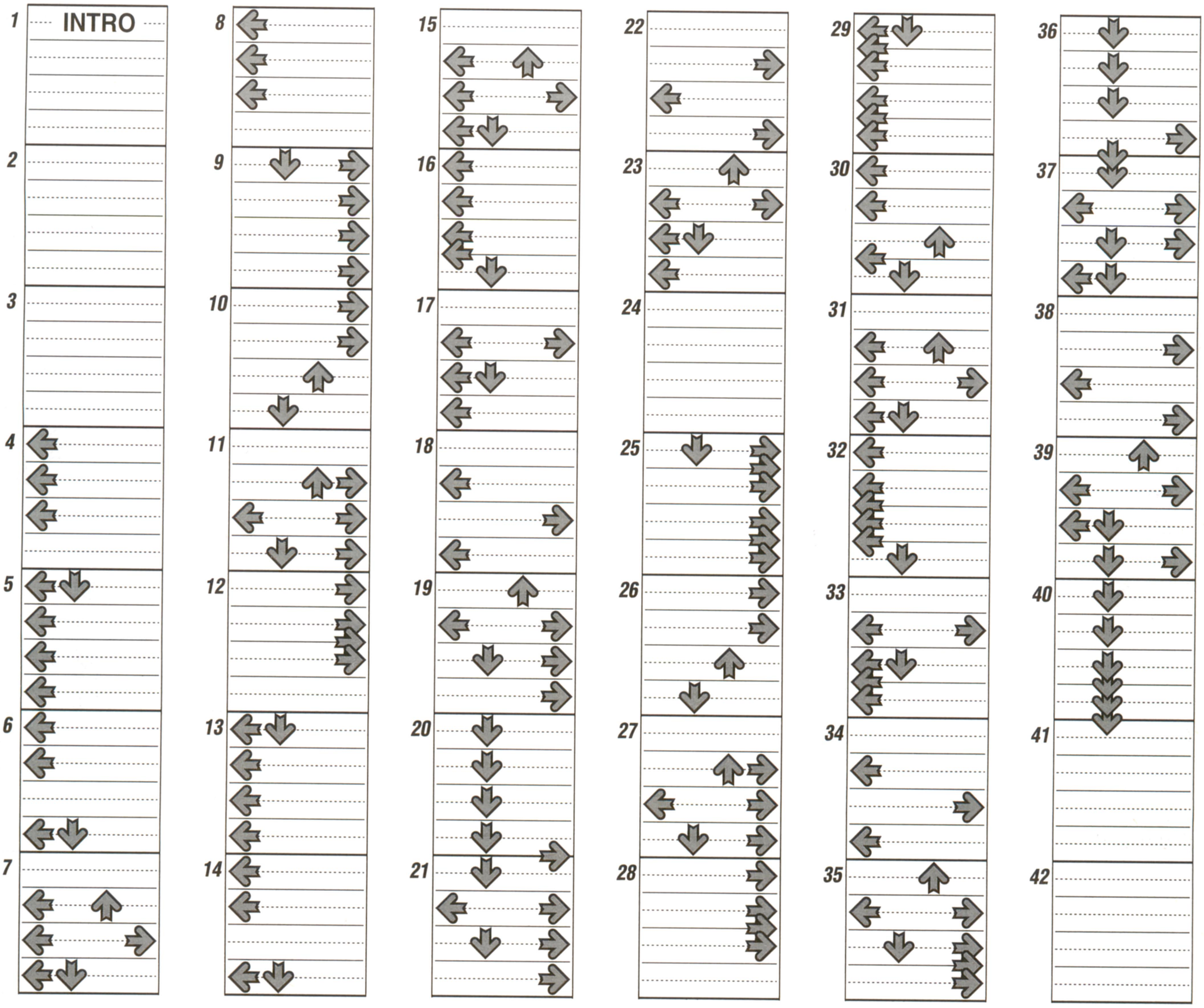
◀反時計回りで回転しよう。

◀慣れていない時は、足元を見てちゃんとパネルを踏むように。ここの反時計回りで回転する。

▲7小節目での回転パフォーマンス。11小節目は時計回りで回転するといい。

MAKE IT BETTER

SINGLE 難易度5　　MAX COMBO : 143　　MAX SCORE : 017934900



HARD

こうすれば上手になる！

ある時、DDRが上手な人たちに“ダンスとかしていたの？”と聞いたら、ほとんどの人がダンスの経験がないって言うのです。それで“どうしたらそんなにうまくなるの？”とたずねると、答えは“他の人のプレイをよく観察すること”。

他の人のプレイを観察し、自分にできそうなものはすぐ実践する。こうして少しずつ、自分のできることを増やしていくのが大切なんですね。最初は誰かのコピーかもしれませんが、そのうちに新しくてオリジナルなものが見えてくると思います。うまい人のプレイを見て刺激を受け、それを自分のプレイに反映してみては？　そして方向性が見えてきたら、小さな目標を立てて、1つ1つクリアしていきましょう。すると、いつの間にかギャラリーの目を引くプレイヤーに成長しているはずです。

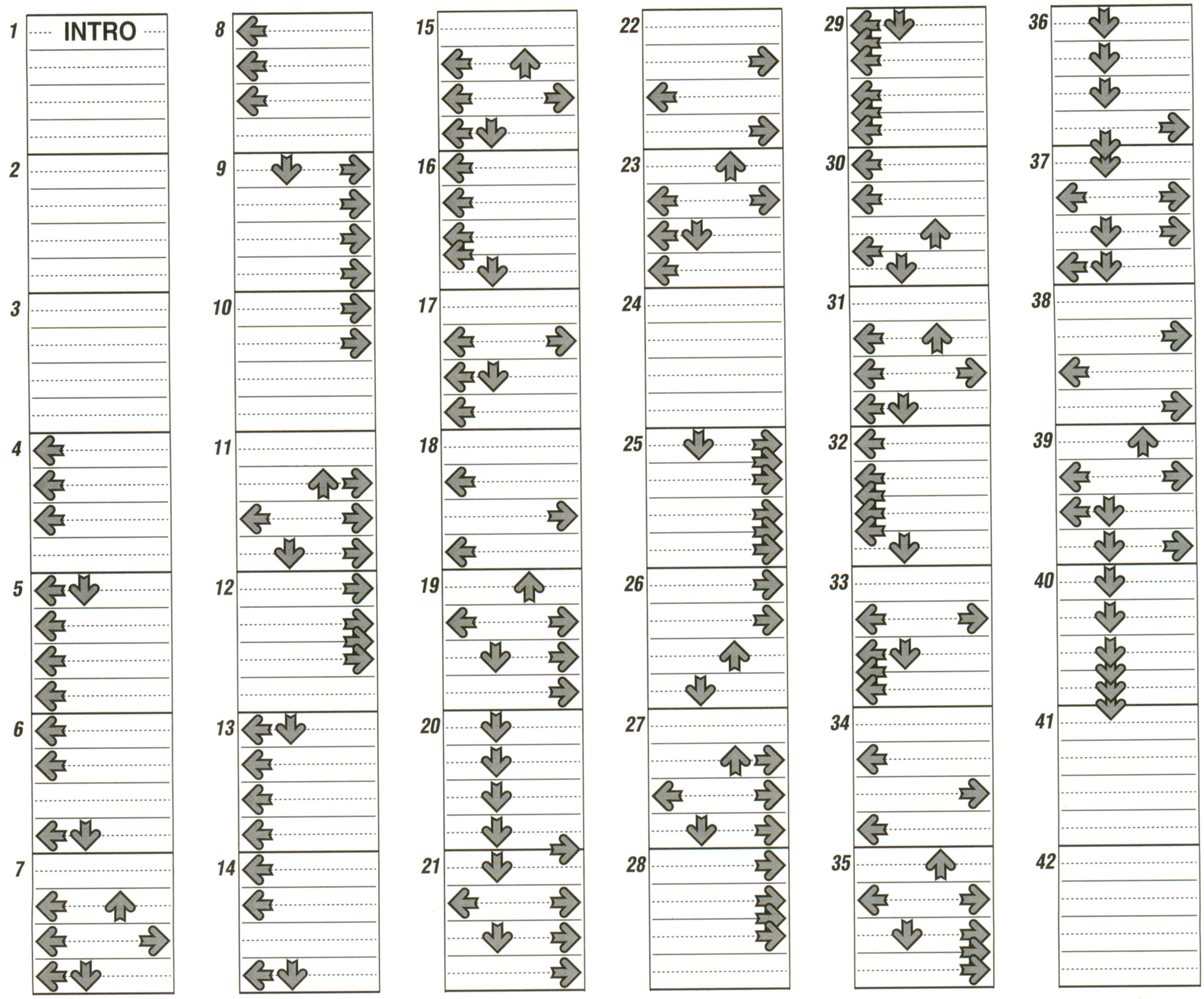
それと、曲をよく聴くこと。これが意外に重要なのです。やはり、リズムに合わせて踏んでいくわけですから、曲を覚えていればスムーズに踏めるのです。やり込んでくると、曲が流れ出すと自然に足が動いているという人も多いらしいですね。でも、そうなればしめたもの。あとはリズムに乗ってガンガン踊りましょう。きっと、驚くほどのスピードでうまくなりますよ。

MAKE IT BETTER

PAIR-L 難易度5

MAX COMBO：141　MAX SCORE：017199300

HARD



DDR上達法

先日、こんな質問を受けました。「上手くなりたいんですけど、お金がどんどん消えて……。どうしたらいいですか？」と。こんな人たちのために、いくつかの方法を紹介しましょう。

まずは、上級者と一緒に踊るのがいいでしょう。

最初のうちは、その流れてくる矢印を追うだけ慌ててしまいがちでしょう。それにもめげず、とにかく経験することが上達への近道だと思います。

たくさん踏んでいくうちに段々と身体がリズムを覚えていきます、足運びもスムーズに動けるようになるはずです。

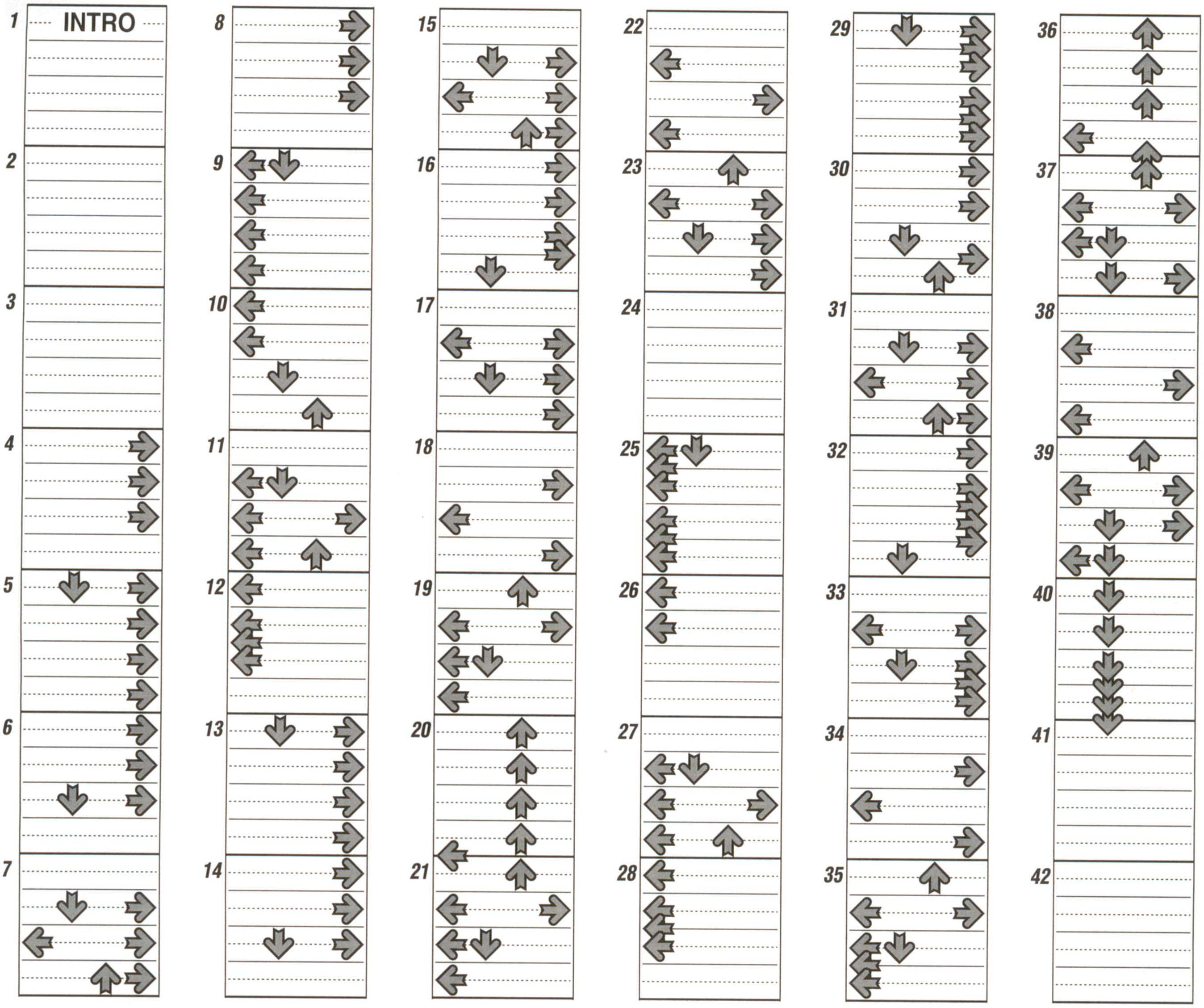
1人でプレイすると、ゲームオーバーの心配をしなければならないため、なかなか練習にならない。だから、上手い人とプレイすると、自分だけでは不可能だった未知の世界も体験できるのです。DDRは踏んでなんぼの世界ですから。

もう1つは、この本の足譜を見て家でひたすら練習することでしょう。音楽がなくてもリズムをとれば踏めるし、失敗を恐れる必要もない。しっかり練習してゲームセンターへ行けば1人でもクリアできることでしょう。

最近では、ステージの後ろにパネルを書いて、練習用として作ってくださる、親切なお店もあります。嬉しい心遣いですね。

PAIR-R 難易度5

MAX COMBO : 141　MAX SCORE : 017199300





HARD

PARANOIA

GENUINE



3連打をミスしないことがクリアへの近道

この曲はテンポが速く、タイミングの取りにくい部分なども多いため、DDRをある程度プレイした人にとって最大の壁になるだろう。クリアするポイントは、いかに3連打でミスを出さないかだ。

特に、30小節目からの3連打が4回出てくるところでゲームオーバーになったプレイヤーは多いことと思う。そこで、その部分がどうしてもうまくいかない人は、身体より前で3連打を踏んでほしい。

写真1のように、足を90度くらいひねって、自分の身体よりも前方で踏むと、身体の後ろで踏むよりかなり楽に踏めるはず。この時軸足に十分に体重をかけて、落ち着いて踏むことを心がけると、さらに安定して踏めるだろう。

また、駆け足をするように3連打を両足で交互に踏む方法がある。まず、⬇パネルに左足を乗せて、⬆、⬅、➡のパネルをすべて右足で踏む。⬇の3連打は左足、右足、左足という具合に踏んでいけば、次の矢印が右足で踏み出せるのだ(**写真2**)。そして37小節目の1拍休みの間に自分のスタイルに戻せばよい。左利きの人は、⬇パネルに右足を乗せて試してみよう。

もう1つの山場は、終盤の55小節目から始まる、➡・⬇・⬅のステップである。ここでは画面に向かって左側を向き、➡・⬇・⬅を、右足・左足・右足という順番で踏むと楽にできると思う(**写真3**)。その後の⬇・➡・⬇・⬅・⬇・➡も、同様に左側を向いたまま、歩くように左足・右足・左足……と交互に踏めばこなせるはずだ。

この曲をクリアするのはかなり大変だと思うが、リズムに乗って、落ち着いて踏めばクリアへの道は近くなるだろう。

また、何度やってもゲームオーバーになる人は、自分がどこでゲームオーバーになったのかを覚えておこう。次にプレイした時にその場所を注意して踏めば、クリアも近くなる。そして、クリアできるようになったら、ぜひパフォーマンスにも挑戦してほしい。この曲をカッコよく踊れば、ギャラリーの視線は釘付けになるはずだ。

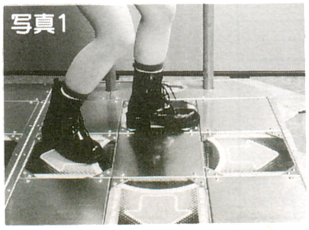
台から降りて入れ換わるパフォーマンスもできる

パフォーマンスの一例として、55小節目からのパフォーマンスを紹介する。確実にクリアできるプレイヤーはぜひ挑戦してほしい。

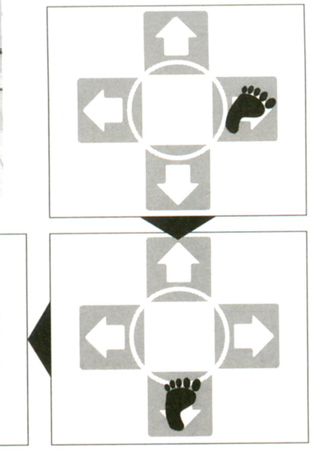
まず始めの➡を左足で踏む。そして滑らせるようにして、次の⬇をもう一度、左足で踏む。次に足を交差させて⬅を右足で踏む(**図1**)。その後の⬇・➡・⬇・⬅・⬇・➡も同様に、右足・左足・左足・右足・右足・左足と踏んでいく。これで、腕を軽く振るなどすれば、かなり見栄えがするはずだ。

またこの曲でのペアプレイは、39小節目から1人だけで踊るパートが含まれているので、その部分で1P側と2P側を入れ換わるパフォーマンスは見た目に面白い。やり方は、まず1P側が39小節目で台から降りる。そして、41小節目で2P側が1P側に入れ換わり、1P側で踊る。その後、元々1P側で踊っていたプレイヤーが2P側に入って踊る。これを54小節目まで繰り返す。余裕があれば、さらに自分なりのパフォーマンスを取り入れて踊ってほしい。

写真1



●図1



◀左足を➡パネルから⬇パネルにスライドさせる。

◀右足は宙に浮いたまま。

▶浮いていた右足を、体をひねりつつ⬅パネルにおろす。

写真2

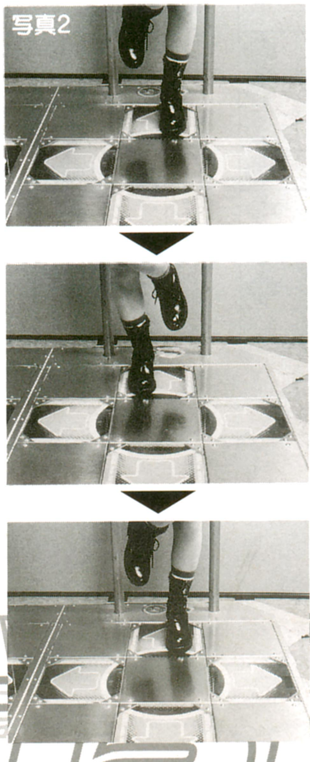
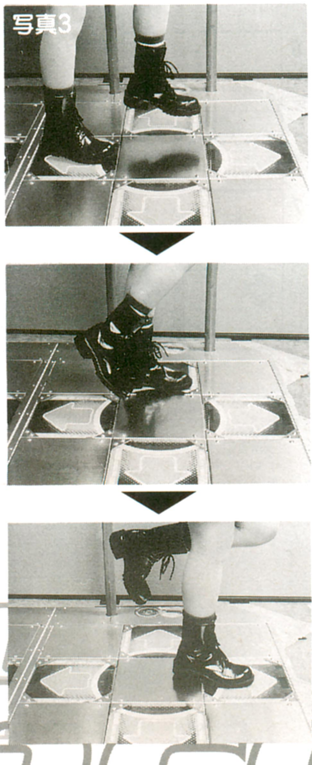


写真3



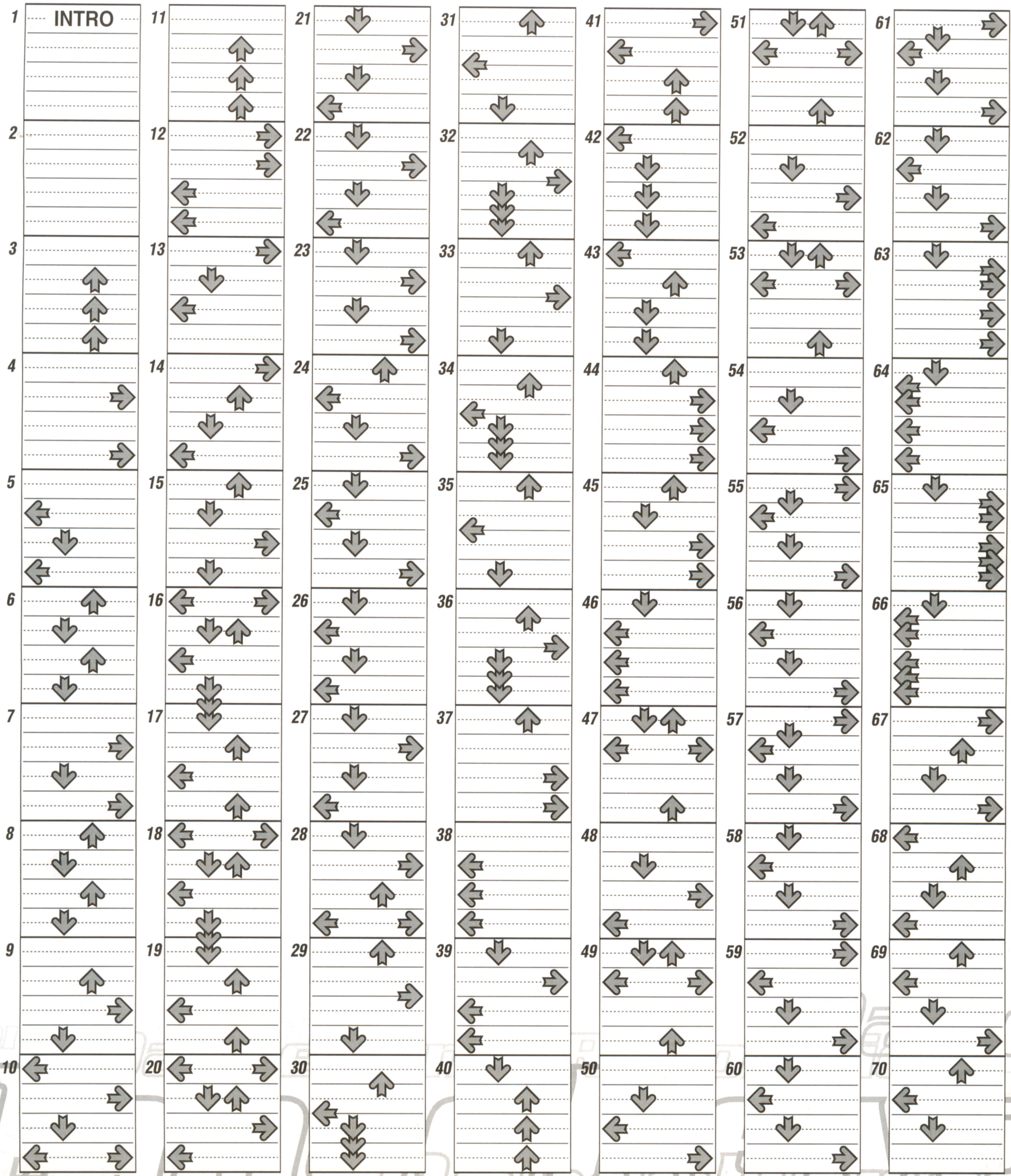


HARD

PARANOIA

SINGLE 難易度6

MAX COMBO : 264 MAX SCORE : 113784000

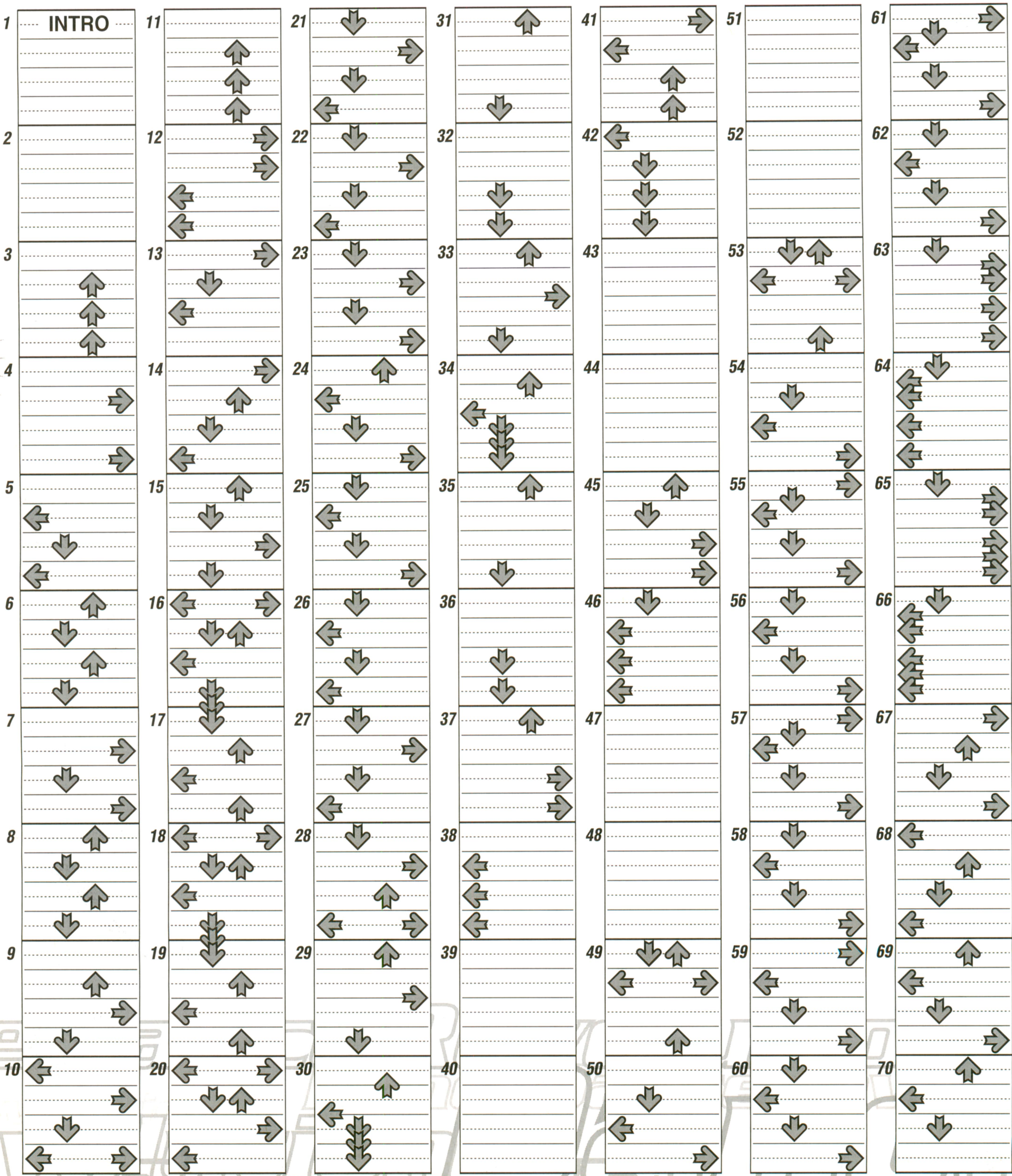


HARD

PARANOIA

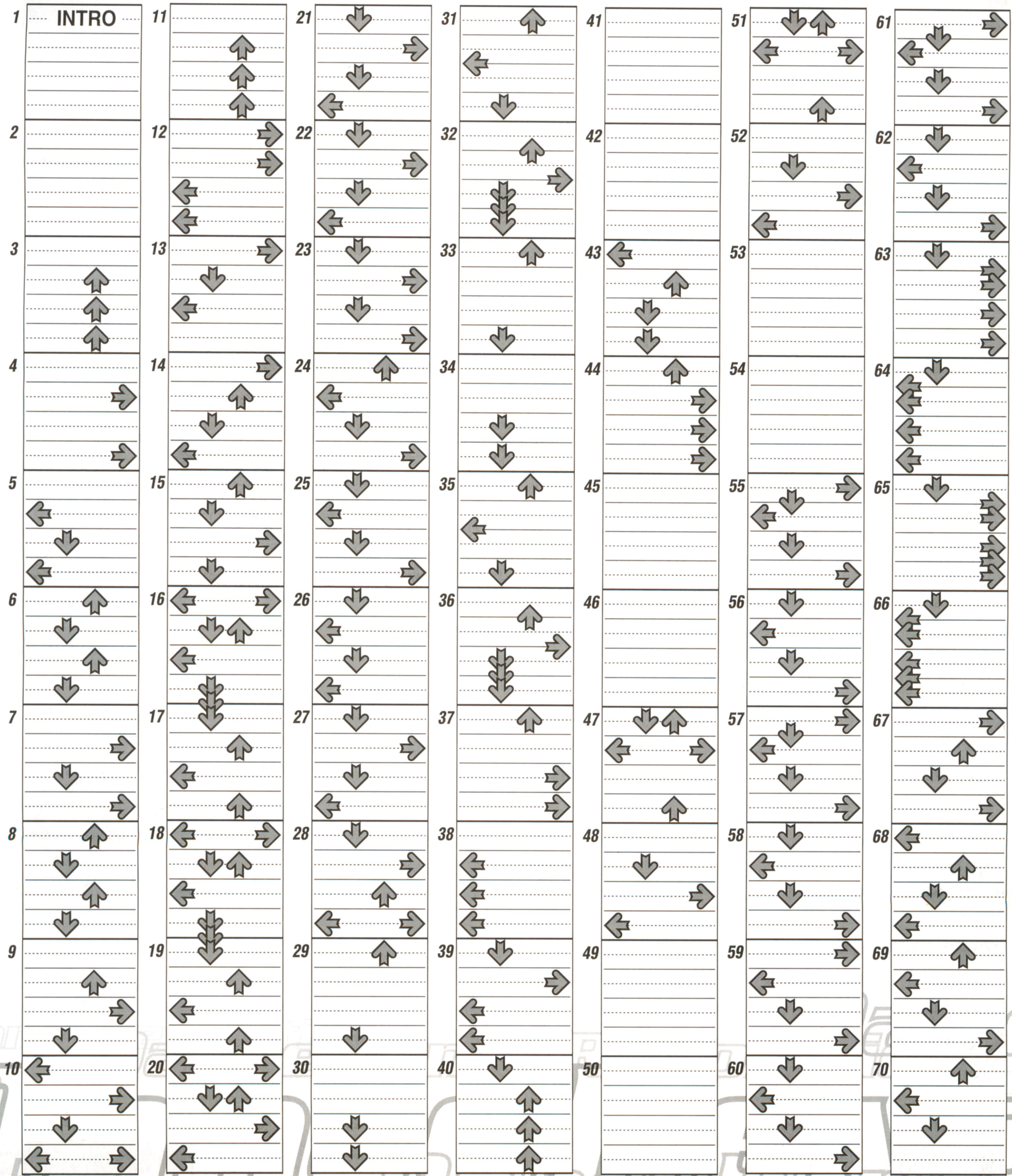
PAIR-L 難易度６ MAX COMBO : 228 MAX SCORE : 073182300

HARD



PAIR-R 難易度6

MAX COMBO : **228** MAX SCORE : **073182300**



HARD

TRIP MACHINE

GENUINE



HARD

半拍のズレに気を付けよう

この曲は、FINALステージに出てくる隠れステージ2つのうちの1つで、NORMALモードの隠れステージのものとまったく同じだ。足譜は、NORMALモードにあるもの（39～41ページ）を参照してほしい。NORMALモードの時は、避けて通る曲だったかもしれないが、順調にステップアップしてきた今なら、きっと踏めるはずだ。

この曲は、もう1つの隠れステージの「PARANOIA」と比べると、曲のテンポは少し遅いが、やはり難易度が6の曲。そう、やすやすとクリアはさせてくれない。

難所は、4つのパネルをすべて使って速いテンポで踏む8分踏みと、わざと半拍ズラした足譜の存在だろう。当然、その足譜の部分はテンポが取りにくく、バランスを崩してゲームオーバーにつながってしまう。その部分を人は“トラップ”と呼び、付いたアダナが「TRAP MACHINE」である。この曲を攻略するには、8分踏みの足譜を完全に踏めるようにし、どの場所で“トラップ”が来るかを覚えておくことだ。

では、難しいと思われる足譜の部分と“トラップ”のポイントを挙げてみよう。

14小節目の、4連続の8分踏みに驚いたプレイヤーもいるだろう。➡・⬇・⬅・⬆と順番に踏むと、BOX踏みの形になる8分踏みのパターンは、HARDではこの曲しかないので、踏み方がわからずに戸惑ってしまうと思う。しかし、ここまで踏んで来ることができたのだから、あまり大きな壁にはならないはずだ。18小節目の8分踏みは、14小節目の左右逆のパターンなので、同様に対処するのがよいだろう。

次々襲い来る“トラップ”に注意

最初の“トラップ”だが、22小節目の最後の足譜は、テンポが半拍ズレている。しかし、ここの“トラップ”はまだ簡単な方。半拍ズレている足譜は1つだけで、次には元のテンポの足譜が来る。このパターンの踏み方は、HARDの「LET'S GET DOWN」にも存在するので楽にできるだろう。

次に、27小節目の最後から28小節目にかけて来る“トラップ”は、はっきり言って大きな壁だ。27小節目の⬇⬆の同時踏みの後に、1.5拍の休符があり、そして⬅➡の同時踏みが来るのだ。ここの休符に惑わされ、同じテンポで⬅➡の同時踏みを踏んでしまうと必ず、MISSやBOOを出してしまう。

さらに、半拍ズレた同時踏みを踏んだ後に続く⬆・⬅足譜は、半拍ズレたまま上がってくるのだ。ということは、27小節目の“トラップ”に引っかかると、次に来る⬆の足譜は踏めないだろう。⬆が来た後の⬅と➡は、8分踏みだと判断しにくく、この部分を同時踏みで踏んでしまうプレイヤーもいると思う。

ここは、⬅・➡・⬆・⬇と順番に来る8分踏みだということを認識しよう。つまり、半拍ズレているテンポを8分踏みを使って元のテンポに戻すのである。ここまで踏めるようになるには、あらかじめ意識しておかないと難しいだろう（図1）。

27、28小節目を踏むことができなくても、この後に続く足譜は簡単に踏める場所なので、ゲージが残っていればここでゲージを回復したい。そのまま39小節目まで進んでいくと、39、43小節目に来る“トラップ”にぶつかる。しかしここは、最初に来た“トラップ”のパターンと同じなので、来ることさえ頭にあれば問題なく踏めるはず。そして、46～47小節目にかけて来る“トラップ”は、⬇と⬅が半拍ずつズレているので、気を付けてほしい。

その後の48～49小節目に来る“トラップ”は、27小節目の“トラップ”と同じくらい難しい。48小節目の⬆・⬅・➡は、半拍ズレていて、そのまま50小節目の⬇に入る。そこから8分踏みで、➡・⬇・⬅と入ってくるので、この箇所も意識してやらないとこなせないだろう。

48～49小節目を何とか抜けられたからといって油断はしていられない。実は50～51小節目にも判断しにくい“トラップ”が存在するのだ。

しかし、この“トラップ”でつまずいてもゲームオーバーになるほどの致命傷は受けないだろう。だが、ここでつまずくようだと、当然フルゲージは狙えない。フルゲージ、スコアアタックを狙うのなら、ここは踏めるようにしておきたい。

この曲での攻略の鍵を握っているのは、“トラップ”をいかに認識するかということが分かってもらえたと思う。どこで、どの“トラップ”が来るか、意識して踏んでほしい。

●図1



◀27～29小節目の頭までの回転技。テンポが取りにくいので、音楽を聴きながら回ろう。
◀同時踏み。
▶ひと呼吸おいて同時踏み。
◀4分踏み。
▶ここまで4分踏みなので焦らないように。
◀この左足は8分踏み。
◀8分踏みはここまで。
▶左足をもう1度踏んで回転して終わり。



ロケテスト行脚日記 その1
〜あるゲーマーがDDRジャンキーと化すまでの足跡〜

梅田茶屋町編

すべての始まりは1998年8月、ある暑い日のことでした。

神戸でロケテストしていた「Dance Dance Revolution」というゲームが、ロケテストで茶屋町にも入荷しているらしく、早速行ってみたんです。

派手な機械が店の表に置いてあり、どこかで聞いたような音楽を鳴らしていたのですが、それを取り囲む人の中に、踊っている人がいます。「ええ!? このゲーム、踊るの！」というのが第一印象でした。

モノは試しと、HARDモードからのプレイしてみました。スタートして、すぐ思いましたね。「これは、面白い！」と。しかし選んだのは、当時の最難度の曲（この時は「LITTLE BITCH」)。季節は真夏。しかも機械は屋外設置。すべての条件はそろいました。プレイ後、滝のような汗が吹き出し、息も絶え絶えの状態になってしまいました。この時ほど「冷蔵庫に入りたい！」と思ったことはありませんでしたね。

その後、何度かプレイしているうちに、DOUBLEモードの存在を知ったのです。「へえ、これはもっと面白いかも！」。あっさりとハマって、DOUBLEモードの面白さに虜になり、その日はもうDOUBLEモードしかプレイしませんでした。

●

本当に暑い夏の日のことでした。

翌日、beatmania 2nd MIXの全国大会の予選があり、大阪・心斎橋にいたのですが、すでに心ここにあらず。「ここで予選オチしても……全然OK。早くDDR……踊りたい」の気持ちが、「よし！　予選オチならバンザイ!!　すぐ踊りに行こう」となるのに0.1秒。

DDRジャンキー化への歴史はここに始まっていたのです。

案の定、あっさりと予選落ちしてDDRへ直行しました。まあ予選のレベルが高すぎて、通過できなかったんですけどね（笑)。

そのまま翌日、ロケテスト本日までということで、時間がない中、夜に登場して、DOUBLEモードを1回だけプレイして帰りました。

この時点で曲はまだ5曲（「HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW」、「KUNG FU FIGHTING」、「BUTTERFLY」、「MY FIRE」、「LITTLE BITCH」）だけで、8分踏みもなく、あっさりと全曲クリアしてしまっていた人も多かったようです。ANOTHERモードもなかったんですよね。EXTRAステージも何でもいいから、フルゲージでよかったのです。完全にボーナスゲームという扱いでした。

そして、DDRのバージョンアップと発売を心待ちにしてその週を過ごしたのです。

●

翌週日曜日、beatmania 2nd MIXの全国大会予選がこの週もあったりするんです。

その予選でなぜか優勝してしまい、決勝大会への切符を手にしたのです。ちょうどbeatmaniaで有名なUさんが大阪に来るとのことで、即、茶屋町に向かい遭遇、そしてKさんと焼肉を食べ、予選会場に戻ってきたところ、明日から3日間、神戸でDDRのロケテストがあるという情報を得ました。そして「もしDDRがあったら連絡してね」と、Kさんにお願いする私の姿がありました。神戸は遠いんですよ……。

神戸編

月曜日……………………………

今日からお盆休みに突入です。あれほど夢中になっていたのに、休みに突入するや否や、頭からDDRのことは消えてしましました。ただただボーッとしていたのです。

しかし虚を突くかのように、夕方に電話が鳴り響いたのです。電話の主はKさん。この瞬間、DDRのことが頭の中で鮮やかに甦り、

「DDRが入ってますよ」の声に、もういても立ってもいられなくなりました。すぐさま車に乗り込み、神戸に向かったのです。

そこで、見たDDRには……。

「うおー！　新曲が5曲も!!」

「うおー！　8分踏みも入っている!!」

「うおー！　しかも縦横踏みまであるなんて!!」

「うおー！　DOUBLEモードやりまくり放題!!」

開発者らしき人たちがしてやったりという様子だったのが印象的でした。見透かされてます、私の気持ち(笑)。

この日は結局DP2回で撤退。とりあえず「1Pをちゃんとクリアしてからにしよう」と誓ったのでした。

火曜日……………………………

床起。着替えを準備します。

タオルもばっちり用意。コンビニでお茶を購入。完璧すぎる！

この日は電車に乗って神戸に行きました。神戸駅から結構ありますが、神戸自体は近いなあと思いましたね。

そして2時30分ころ目的地に到着。情報が出回ってないのか、たんに平日のせいか、ほとんどプレイする人間はいません。まだ、DDR自体の認知度も低かったせいもあるのでしょう。

これは、やり放題ってことです。8時頃にKさんが来るまでやりまくりました。しかし、1プレイごとになるべく筐体から離れて、占領しないようにして、人の様子をうかがったりしましたが、一般人はあまりやらない様子でしたね。

そして何回かのチャレンジの後、「PARANOIA」をクリア。ばんざい。夜に、何人かマニアっぽい人が来て、いろいろとプレイしてました。DOUBLEにも少しチャレンジしていましたね。

この時は「M○○○Y」ってあまり面白くないなと思っていたんです。実は、ちゃんと踏めてないからそう思ったりするんですけど……。この時、EXTRAステージとしてANOTHERモードが出てたんですが、NORMALでしか存在しないと思っていました（「PARANOIA」でフルゲージはまだまだ無理だった)。ANOTHERだけできるコマンドがあればいいなあとか、お気楽に思っていたのです。

水曜日……………………………

「今日はどうしよう、ロケテスト最終日という話もあるし……。うーん」とかいいながらも、足は神戸に向かっていたのです。そして目の前には、DDR。

驚愕しました。何しろ筐体に謎のシールが貼ってあるのです。そこには「ANOTHERモード“も”登場」と書いてありました。え、“も”って？

というわけで、早速ANOTHERモードにチャレンジ。今ではANOTHERも簡単にクリアしますが、当時の私には非常に難しかった。縦横同時踏みや8分踏みが満載しているなんて、これは踏めない！という感じでしたね。

しかも、ANOTHERモードの「PARANOIA」は、HARDモードとは比べものにならない動き！　しかし何回かのチャレンジであっさりクリアすると、制覇したぜ！と勝ち誇りましたね。まあ、しかし調子にのってはいけません。反省反省。

木曜日……………………………

大きな変化はなし。

昼に飲茶食べ放題を食べてから登場しました。この日は、特筆すべき事項はありませんでした。

というわけで、明日はもうDDRをプレイしなくてもいいかなあ。ずいぶん踊ったし……などと思ったりしていました。が……。

金曜日……………………………

でも、やっぱり行くわけです。

また、この前見た時と変わっていたら悔しいしなあ、と思って行ってみたら……。

ANOTHERの背景がオレンジになっている！　さらに、レベルの表示の足が真っ赤に変わっているゾ！　そして昨日まで最難曲だったANOTHERモードの「PARANOIA」が“超”難曲にグレードアップ！

燃えましたね。燃え上がりますよ、これは。踊りたくてしょうがない！

クリアして思わず“よっしゃ！”の声が出るほど嬉しかったです。昨日まででとはまたひと味違うんですから（今のMANIACモードほどではないんですけどネ)。

土曜日……………………………

この日に行ってみると、昨日までとは打って変わって、ややカンタンになっていました。

ある意味、拍子抜けではあります。難しくしすぎると、普通の人がついてこれませんから、これは正解なんでしょう（というか、今のANOTHERモードの「LITTLE BITCH」が通常のHARDモードに存在していたという具合です)。

とはいえ、一般人とはいえないM氏はANOTHERからプレイしてあっさり全曲クリア。素晴らしいですねえ。才能というのか、運動能力の違いをみせつけられました。自分もダイエットしなくちゃなあとか思っても、ダイエットというのは思ったほど進まないものなのです。

さて、この日は土曜日、そしてお盆休み中ということもあって、普通の人も結構やっているように見受けられましたね。

日曜日……………………………

ANOTHERモードの全曲をあっさりクリアするM氏と、ANOTHERを同時プレイで対決しました。プレイする前、「この人に勝てば世界一のDDRプレイヤーかも」とほくそ笑んでいたのですが、その結果、スコアで敗北。

しかし、DOUBLEプレイでリターンマッチを行い、「BUTTERFLY」、「LET'S GET DOWN」、「STRICTLY BUSINESS」をクリア。続くM氏、プレイするも1曲目の「STRICTLY BUSINESS」で撃沈。リベンジを果たし、世界一を奪回しました！

まあ、そんなこんなでロケテスト最終日は過ぎていったのでした。

ひらちれの
女の子もDDRやってほしいの!

●DDRと女の子

DDRが置かれている、とあるゲームセンターを覗くと、男の子たちがプレイしていた。そこへ、2人組の女の子が

「やってみようか?」

「いいよ、一緒なら……」

そんな感じで恐る恐る台に乗る。そういう風景が今、全国いたるところで繰り広げられている。

DDRは女の子のファン、それも今までゲーマーだったわけじゃない一般女子プレイヤーをどんどん増やしている。そんな女の子たちを引き込む理由は、2人でプレイができるってことが大きいと思う。もちろん最初は“アッ!”という間にゲームオーバーなんだけど、2人で「悔しいー!」と言い合ってもう一度。何度もやるようになってしまって、そのうちハマっている、というカンジ。

もともと、女子高生とかって目立ちたがり屋だし、制服のままで、女の子2人で“キャーキャー”言ってやっていると、そんなに上手じゃなくてもギャラリーが増えるわけ。そうすると、2人で振り付けも考えちゃったりして、ゲームセンター通いが始まるのだ。

ダンスシミュレーションゲームだから、足譜と曲を把握さえすれば、ゲームセンター以外の場所でも練習できる。そして、あまり人のいないゲームセンターで練習。大きなゲームセンターで本番披露!っていう図式が成り立つ。カラオケと同じ要素があるのかも。そんでもって、ギャラリーにウケたりすると、ますますハマっていくんだよね。

★

かくいう私も、そういうふうにDDRにハマってしまった女の子の1人。

私の場合は元々ダンスをやっていたから、「これは、まさに私のためのゲーム!」と思ったんだけどネ(笑)。

でもダンス経験者だからといってうまく踊れるわけじゃなかった。悔しい! なんとか格好よく踏みたい!! そう思って気が付いたら、100円玉がものすごい勢いでなくなっていっちゃった。

ある程度いくと、点数より見た目にこだわりたくなる。パフォーマンスというやつだね。だから一緒に踊ってくれる女の子を探して、振り付けもそろえたいし、衣装もそろえて、WINKみたいに踊りたい!(笑) そして世の女の子DDRプレイヤーにもかわいくカッコよく踊ってもらいたいのである。



平地レイ●昭和51年9月4日生まれ。タレント。'97年、アイドルグループ「コスプレックス」としてCDデビュー。インターネットASCII誌に連載を持つ女性DDRer。

そういうわけで、私は自称「アイドルステップ研究会」会長として、モーニング娘。のように、わきわきかわいく踊るステップを研究&布教中(笑)。

あ、女の子プレイヤー限定で1つ忠告。スカートでやる時は下にスパッツを履きましょう。下の板には映らないけど、やっぱり見ていてハラハラしちゃうからね。おばさんゴコロ(笑)。

●DDRとインターネット

DDRのブレイクに関してはインターネットが熱かった! インターネットを介して、ものすごい勢いでコミュニティーが広がっていったのを目の当たりにしてワクワクしてしまったもの。

アミューズメントマシンショーでDDRを初めて見た'98年の夏。私は検索サービス「goo」で検索して、大阪の有名ゲーマーが開設していた当時唯一のDDRホームページを見つけた。

すでにそこは、全国津々浦々からDDRプレイヤーが情報を交換し合う場所になっていた。掲示板の書き込みは1日100個くらいは当たり前なのだからビックリ! プレイ方法についての質問やその回答、さらには「足じゃなく手を使ってプレイするのはありか?」とか「側転するのはありか?」など、くだらないようでいて実は奥深い論争も繰り広げられたりしていたのだ。



コナミオフィシャルページ
「Dance Dance Revolution Online」
http://www.konami.co.jp/am/ddr/

そして、この掲示板を通じて同じゲームセンターで遊んでいる人たちが仲間意識を持ち、「地域名+組」といった屋号を名乗りホームページを作り始めた。そこには掲示板の他、顔写真入りのメンバー紹介ページや、開発したステップを紹介したりしている。そのおかげか、実際に会ったことがなくても、ゲームセンターで会った時にすんなり声をかけるようになった。

「もしかして、○○組の方ですか?」

はたから聞いていると、穏やかでないカンジだけど(笑)。

この地名を看板にしたグループネーミング方法は一瞬で定着し、その後全国各地で増え続けている。今では、そういったグループが50以上はあるんじゃないかな。これはこれまでになかった現象といっても過言ではない。このためにインターネットを始めたという女の子までいるぐらいなんだから。DDRの魅力が成せる技だよね。

もちろん、本家コナミオフィシャルホームページの「DDR Online」は、そういったグループの枠を越えて盛り上がっている。開発裏話などはかなり笑っちゃうかも。

これからは、インターネットでも女の子パワーが表に出てくるんじゃないかなぁと思うよ。「DDR女性組」というのもできたし、いっぱいいっぱい女の子の仲間が増えるといいな。

女の子に気を付けてほしい3つのポイント

DDRを踊っている足元を見ると、ほとんどの人がスニーカーを履いていますよね。でも夏はサンダル、冬ブーツ。これは女の子の必須アイテム。スニーカーってあんまり履かない人も多いはず。出かける時だけじゃなくて、普段からね。だからってDDRが踊れないなんて、そんなことは全然ない。ブーツでも立派にステップを踏むことができるのです。筐体には「ハイヒールでのプレイはだめ」って書いてあるけど、ブーツがダメとは書いてないし……。

ただし以下の点に気を付けないとダメ。

①足全体でパネルを踏むのではなく足の先(つま先部分)の方を使ってみよう

こうすると、3連踏みの時に足の切り換えがしやすいのでバランスを崩さずに踊れます。あとNORMALモードの曲は、つま先で踏むと可愛いしね。

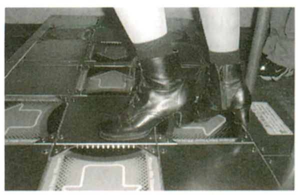
②思いっ切り踏み込まないこと

バランスの悪いブーツでどしどし踊ったら予想できることはただ1つ、転ぶでしょう。ちょっとした重心のズレが大変なことになるのでご注意を。

③夢中になって踊ってると足を痛める可能性があるので気を付けよう

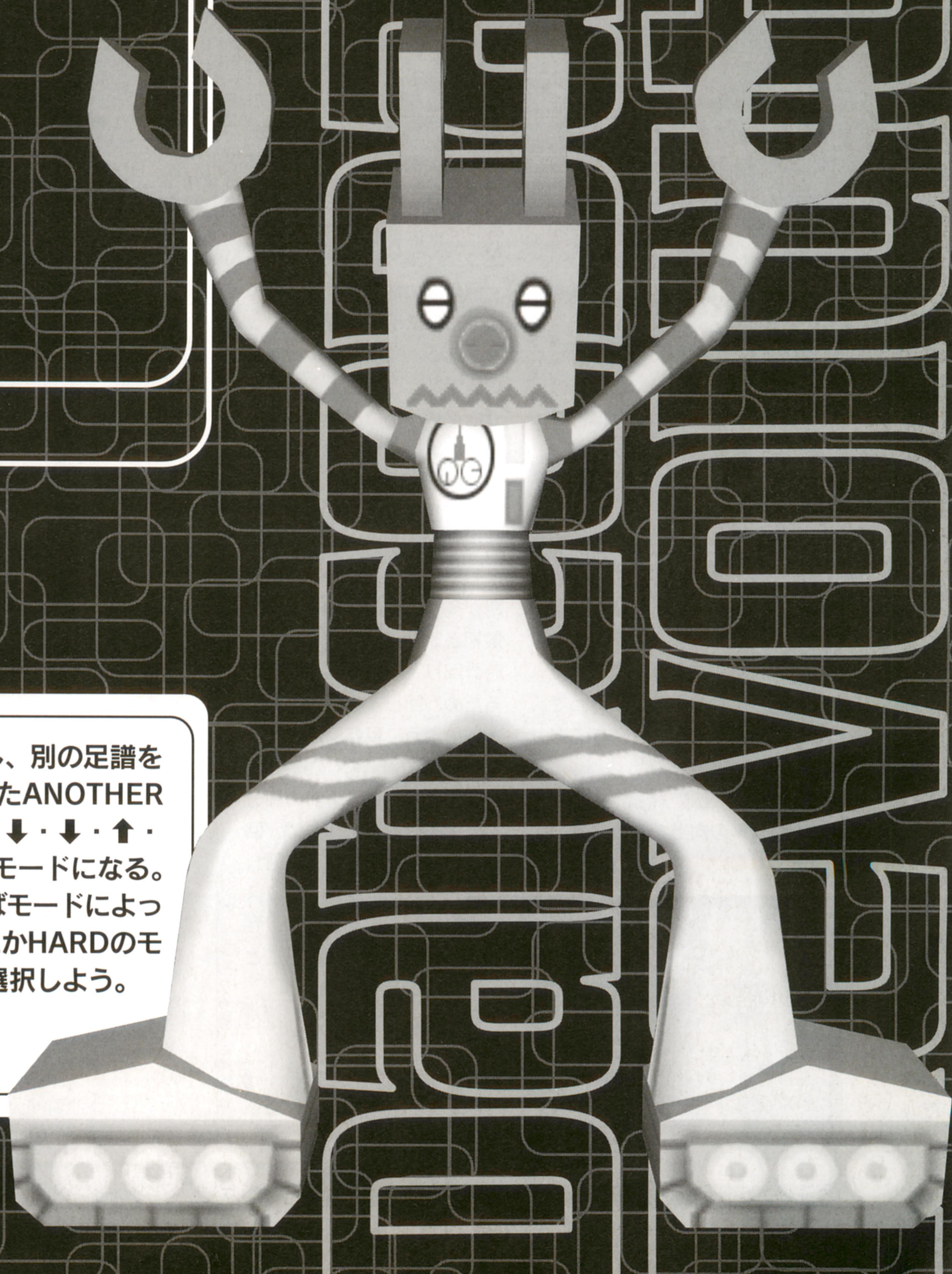
これは当たり前のことですね。スニーカーで踊るのがベストだとは思うけど、ブーツでもしっかりと踊れます。ブーツで颯爽と踊る姿はけっこうカッコいいもの。

ただし、ハマっちゃってMANIACモードなんかに挑戦するのはお勧めできませんので、スニーカーでプレイしてね。あくまでもブーツはブーツということを忘れずに。これは非常手段なんですから。



▲ヒールはあまり高くない方が、足に負担がかからないから、出がけにDDRするなと思ったら、そういう靴を履いて行こう。

ANOTHER



NORMAL、HARDの各モードに対し、別の足譜を用意し、さらに難しい要素を加味したANOTHERモード。モード選択画面で、⬆・⬆・⬇・⬇・⬆・⬆・⬇・⬇とコマンドを踏むとこのモードになる。曲は全9曲。FINALステージへ進めばモードによって難関曲2曲が登場する。NORMALかHARDのモード選択は、踊りたい曲に合わせて選択しよう。もう1歩DDRを極めたい人は、ぜひ挑戦してほしい。

HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW

MODERATE



ステップ数は多いが確実に踏んでいこう

NORMALの足譜とは打って変わってステップ数が増えているが、8分で踏むようなところはなく、曲のテンポも当然、変化していないので、落ち着いて踏んでいくことが、確実なステップにつながるはずだ。

基本の足運びさえマスターしていれば（ANOTHERモードを選ぶくらいなら大丈夫だろう）、問題はないと思われる。

しかしそれでも、⬆と⬇の矢印を間違える人がいると思う。こういうテンポの遅い曲で踏むことによって、みっちりと練習するのはどうだろうか。

よく見れば意外とトリッキーな動き

ANOTHERモードとはいうものの、事実上の難易度はそれほど高くないが、単調なステップというわけでもない。

時計周りに踏んでいくと思えば、逆周りに踏んでいったり、全然関係なく動いたりもするのである。同時踏みはないものの、たまには横向きで踏んだりすることもあるため、どんな状態でも踏めるようになる練習としては、まさに打ってつけの曲ともいうことができるだろう。

また、目押しの練習をして、PERFECT率の向上を狙うのもいいかもしれない。

身体全体で踊る練習を心がける

このように決して難しい曲ではないので、むしろ、いかに踊るか、どんなパフォーマンスをするかに焦点をおいた方がいいかもしれない。テンポが遅いということは、すなわち余裕ができるということなので、上半身を動かす練習には打ってつけだ。

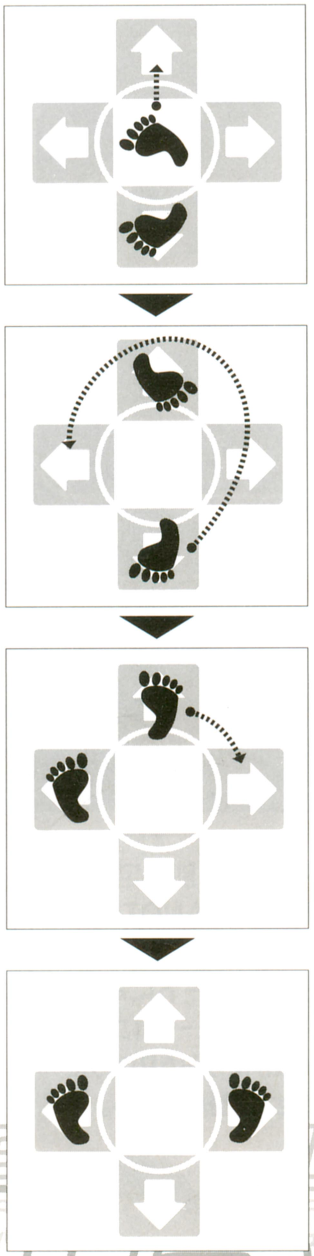
特別なポイントはこの曲には存在しない。しかし、メロディのやさしいイメージになぞらえて、優雅に踊るように心がけたい。華麗さを演出するような上半身の動かし方を考えつつ、プレイしよう。

例えば、踏む度に、その矢印の方向に手を伸ばすというのがある。文章で書くと非常に簡単なように見えるが、まったくやったことがない人にとっては、たったこれだけの振りつけでさえ難易度が跳ね上がってしまうと思う。実際に試してみてはどうだろうか？

もう1つ、この曲は回れる箇所が多いことで知られている。最初と36小節からの部分は、時計回り、反時計回りと変わるため、回りすぎて踏み間違えないよう、反転時のタイミングをしっかり覚えておこう。

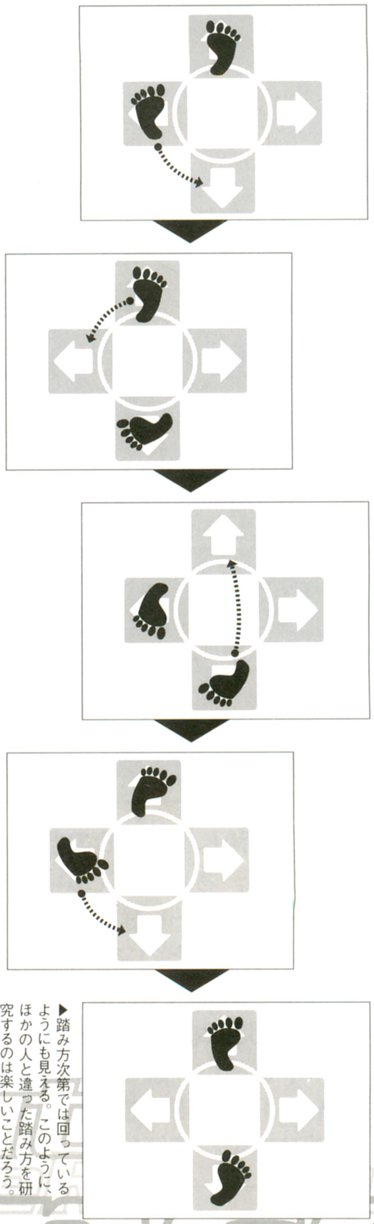
また、22～24小節の部分でも踏み方を工夫すれば、回っているように見える（**図1、図2**）。足譜を見てステップを研究し、ぜひ練習してみることをお勧めする。

●図1：22小節目の回転ステップ



▶これはステップの1例だ。自分なりにステップを研究してほしい。

●図2：23～24小節目の回転ステップ



▶踏み方次第では回っているようにも見える。このように、ほかの人と違った踏み方を研究するのは楽しいことだろう。

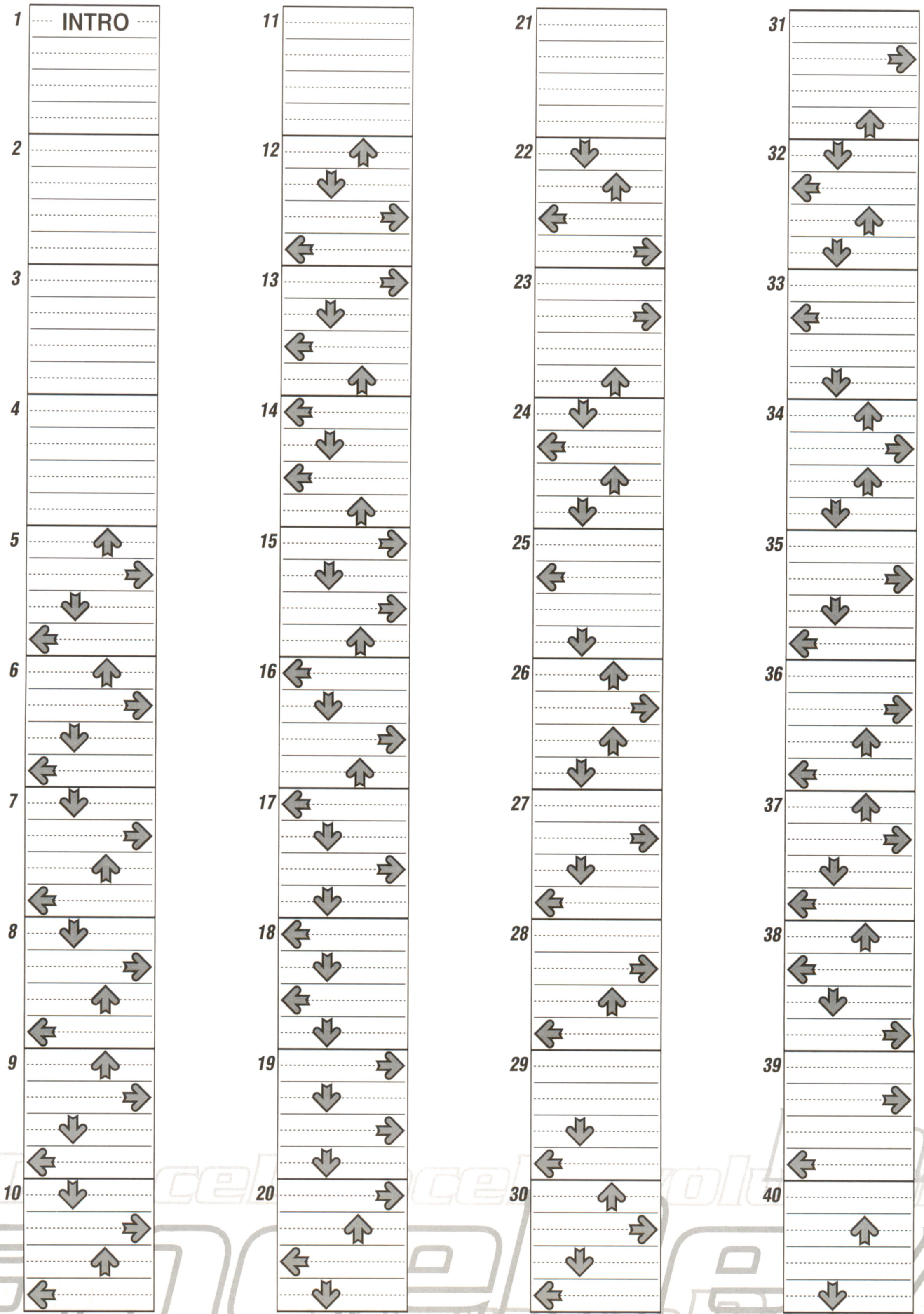


ANOTHER

HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW

SINGLE 難易度2

MAX COMBO : 118 MAX SCORE : 010049100

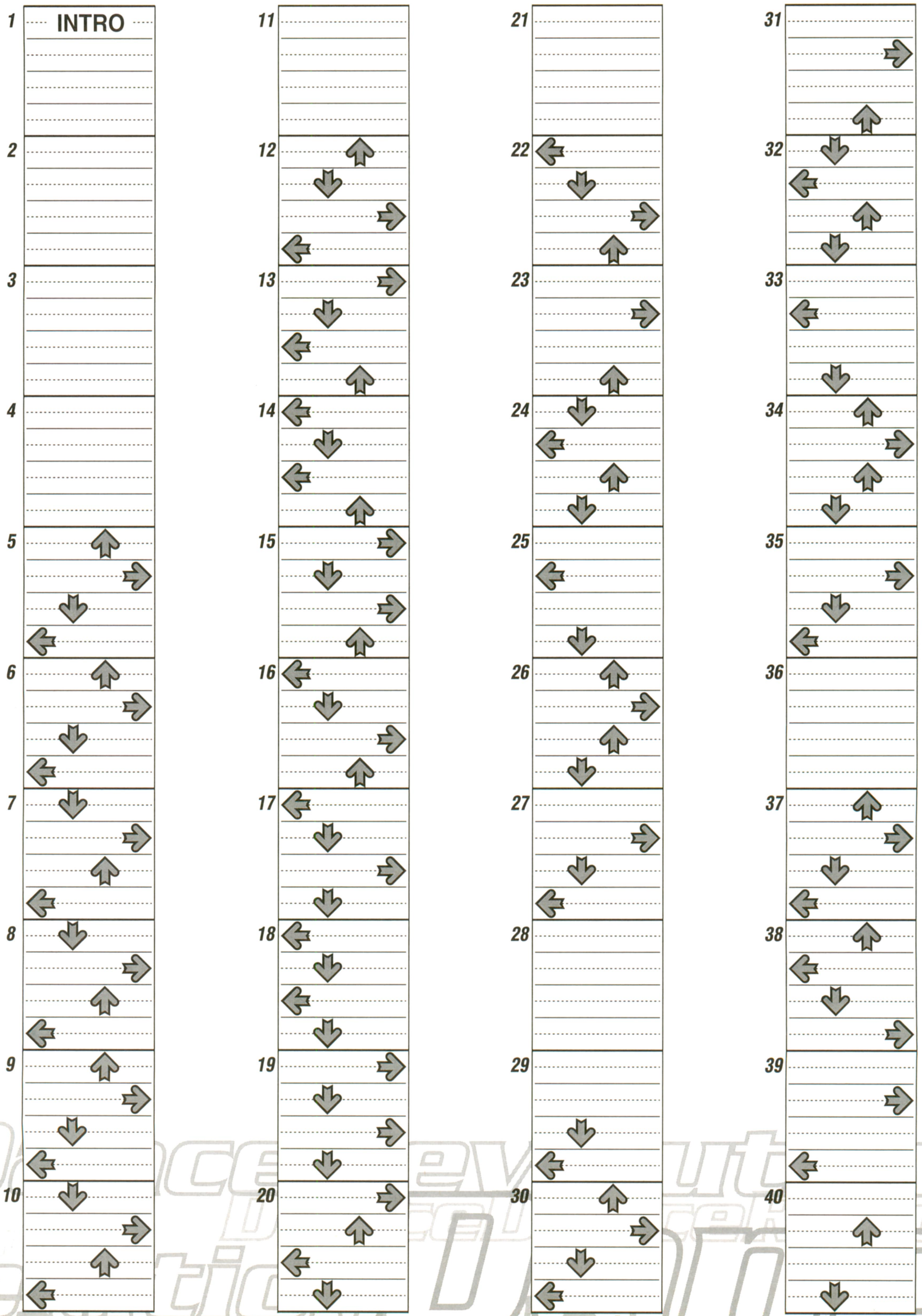


ANOTHER

HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW

PAIR-L 難易度2

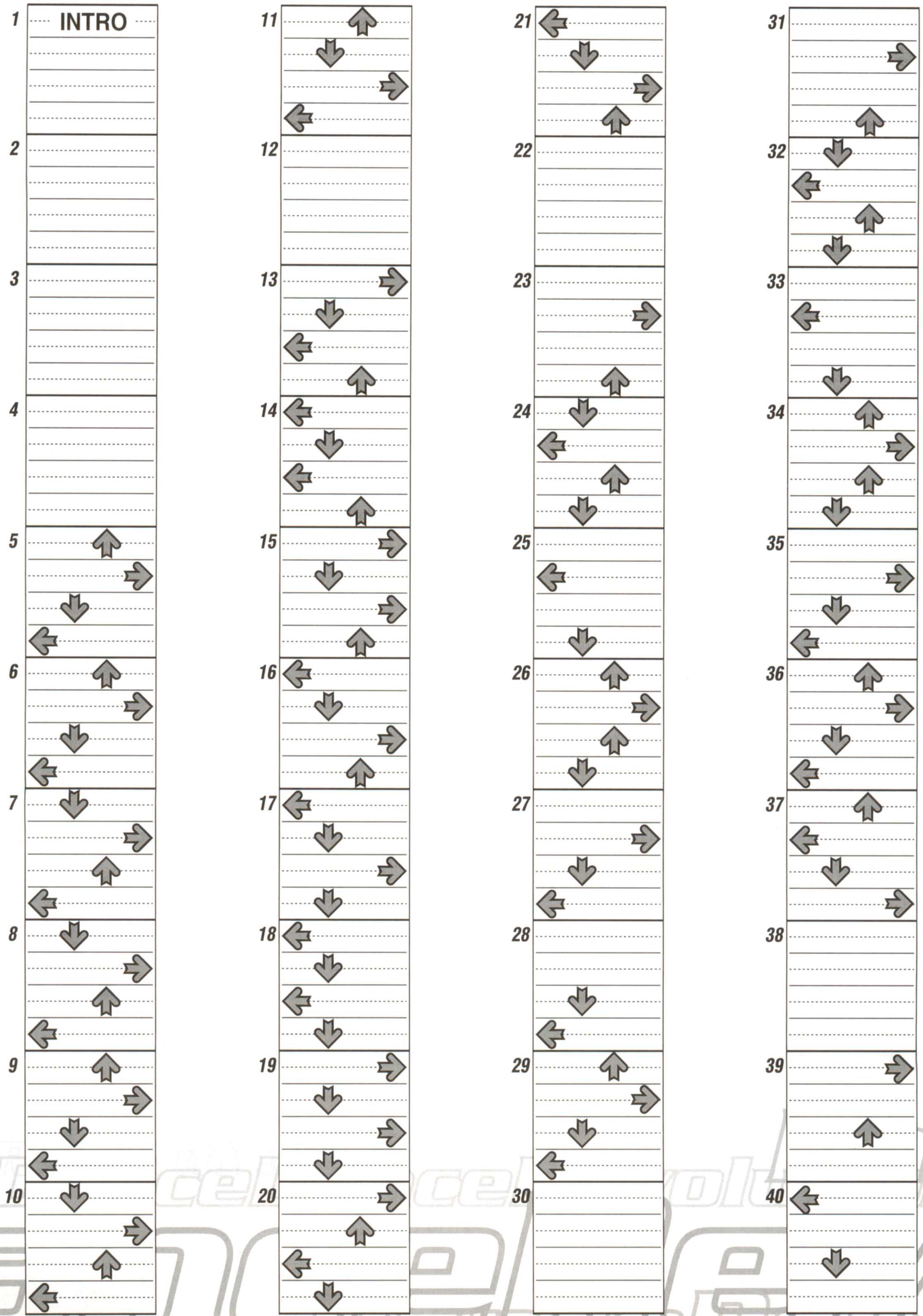
MAX COMBO : 112 MAX SCORE : 008584800



ANOTHER

PAIR-R 難易度２

MAX COMBO : 112　　MAX SCORE : 008584800



THAT'S THE WAY (I LIKE IT)

ORDINARY



テンポの遅さに気を付けよう

「THAT'S THE WAY」はゲーム中、最も遅い曲だ。足譜を見れば分かると思うが、このANOTHERモードはNORMALと違い、基本的に休みがない。あの「HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW」でさえ、途中の休みがほとんどないので、休みなく踏むのがANOTHERモードの特徴といっていいだろう。

そして、NORMALモードにあった8分踏みも全部なくなっているのだ。中には「ANOTHERモードの方が簡単ではないのか？」と思う人がいるかもしれないが、そういう人はHARDの「LITTLE BITCH」に代表される"休みがない曲"をクリアしてきたプレイヤーだと思われる。NORMALからANOTHER NORMALへ移行してきたプレイヤーにとって、体力と動体視力を養うにはぴったりの曲になるだろう。

繰り返すが、この曲の最大の敵はテンポの遅さだ。特に、HARDを体験してしまったら、このテンポの遅さを非常に難しいと感じるはず。人間の性と言うのだろうが、どうしても早く踏んでGOOD、下手をするとBOOを出しかねないのである。とにかく「ゆっくり踏む」ことを頭に叩き込んで挑戦してほしい（**写真1**）。

足運びを工夫すればクリアできる曲

おそらくANOTHERを選ぶ人がこの曲でゲームオーバーになることは、上級者に連れられてプレイしている初心者以外は少ないと思われる。ここでは、クリアする方法よりも、BOOやMISSを減らす方法を話していきたい。

まず曲の最初の方だが、ANOTHERの「HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW」をプレイした方なら分かると思うが、歩いているかのようなステップとなる。

この歩くようなステップは、関西ステップの人なら足運びをあまり気にせず踏めるため問題ないと思うが、関東ステップや自在ステップの人だと、足がもつれてしまうかもしれないので、そのあたりは足運びをよく考えて踏もう。

足譜を見ると、4小節目から13小節目まで休みなしで進み、14小節目の頭に1拍の休みが入る。それまで踏み続けてきての休符は、非常にリズムを崩しやすい。ここは、頭に「休みが入ったら、自分の位置と足を中央鉄板に戻す」と叩き込んでおき、逆に利用しよう。すると、次のステップが非常に踏みやすくなるはずだ。

14小節以降も、こんな感じで休みがところどころ入るので、その都度、足を中央鉄板に戻してやれば、関東もしくは自在ステップの人も安定して踏めるだろう。上下左右に振られるが、矢印を見る動体視力と、それに呼応した足運びができる反射神経を、ここで身に付けてほしい。最後まで気を抜かずに踏みきっていこう。

またパフォーマンスについてだが、回るための基本ステップが随所に現れる。ただしテンポが遅いので、画面を見ない間にプレイヤー自身の踏むテンポが速くなって、GOODやBOOを出してしまわないように注意すること（**図1**）。

オールコンボは非常に難しい

テンポが遅ければ踏みやすい、というのは間違いだ。ハイスコアを目指すプレイヤーは、この曲を1度挑戦してみるといい。オールコンボを達成することは至難の技だということが分かるだろう。テンポが遅い分、判定がかなりシビアに感じてしまうからだ。

もし、この曲でオールコンボを目指すなら、とにかく矢印をよく見てステップゾーンで"重なる！"と思った時に踏むこと。"重なった！"ではなく"重なる！"という少し速めのタイミングで踏むのがポイントだ。しかし曲自体が遅いため、GOODの出る可能性はあるので十分注意しよう。

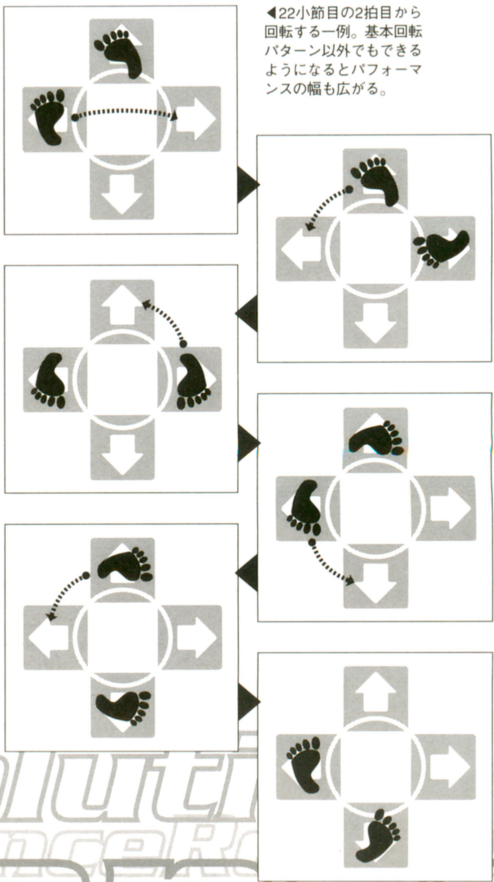
そしてこの曲、実は途中でさらにテンポが遅くなるのだ。打ち込みの曲（シーケンサーを使った演奏）とは違い、生演奏の曲なので一定のテンポにはならないためだ。このことを把握していないと、GOODが出やすくなるので忘れないように。

写真1



▲このように足を高く上げて踏むと、テンポを取りやすい。

●図1



◀22小節目の2拍目から回転する一例。基本回転パターン以外でもできるようになるとパフォーマンスの幅も広がる。

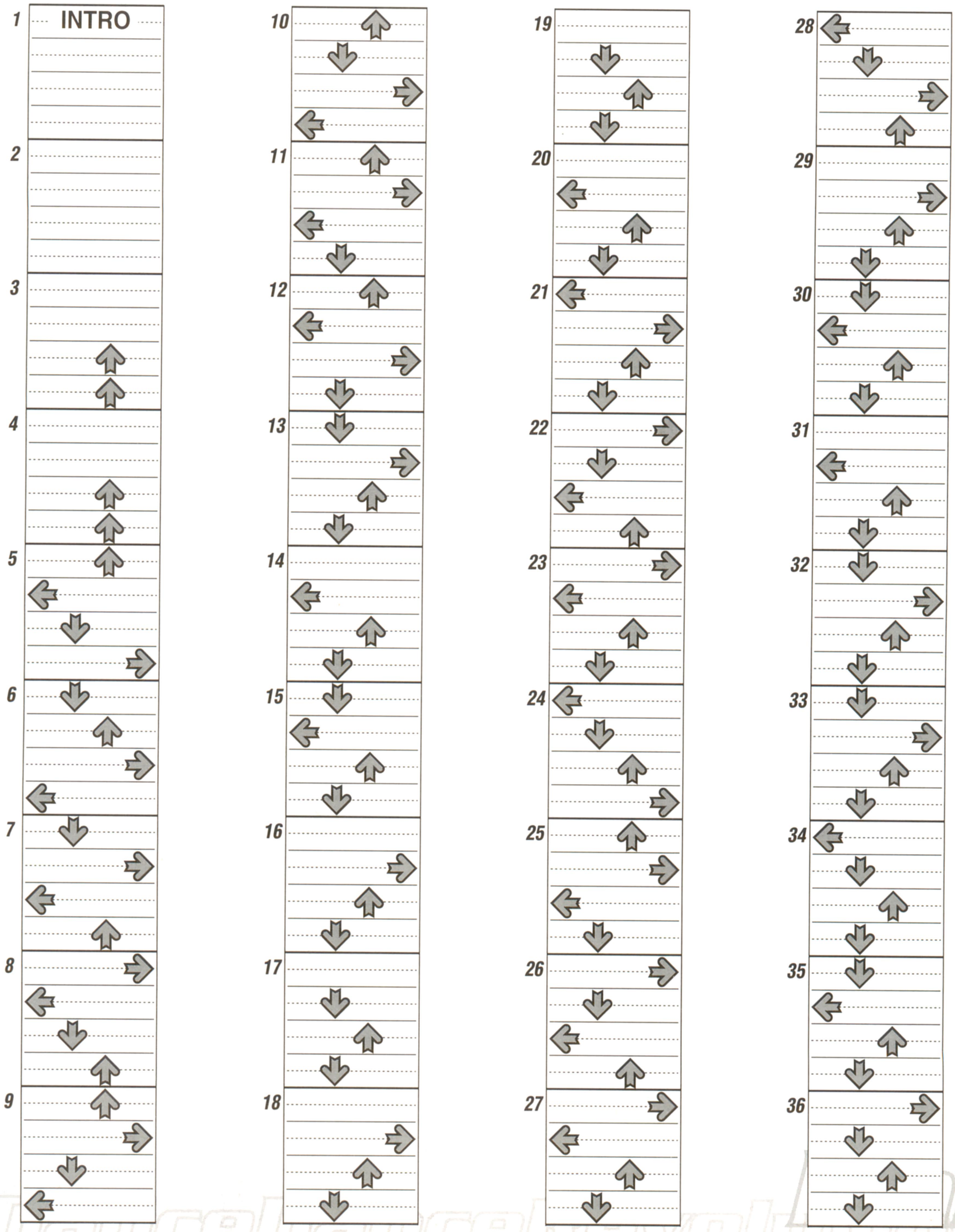


ANOTHER

THAT'S THE WAY (I LIKE IT)

SINGLE 難易度3

MAX COMBO : 124   MAX SCORE : 011671500

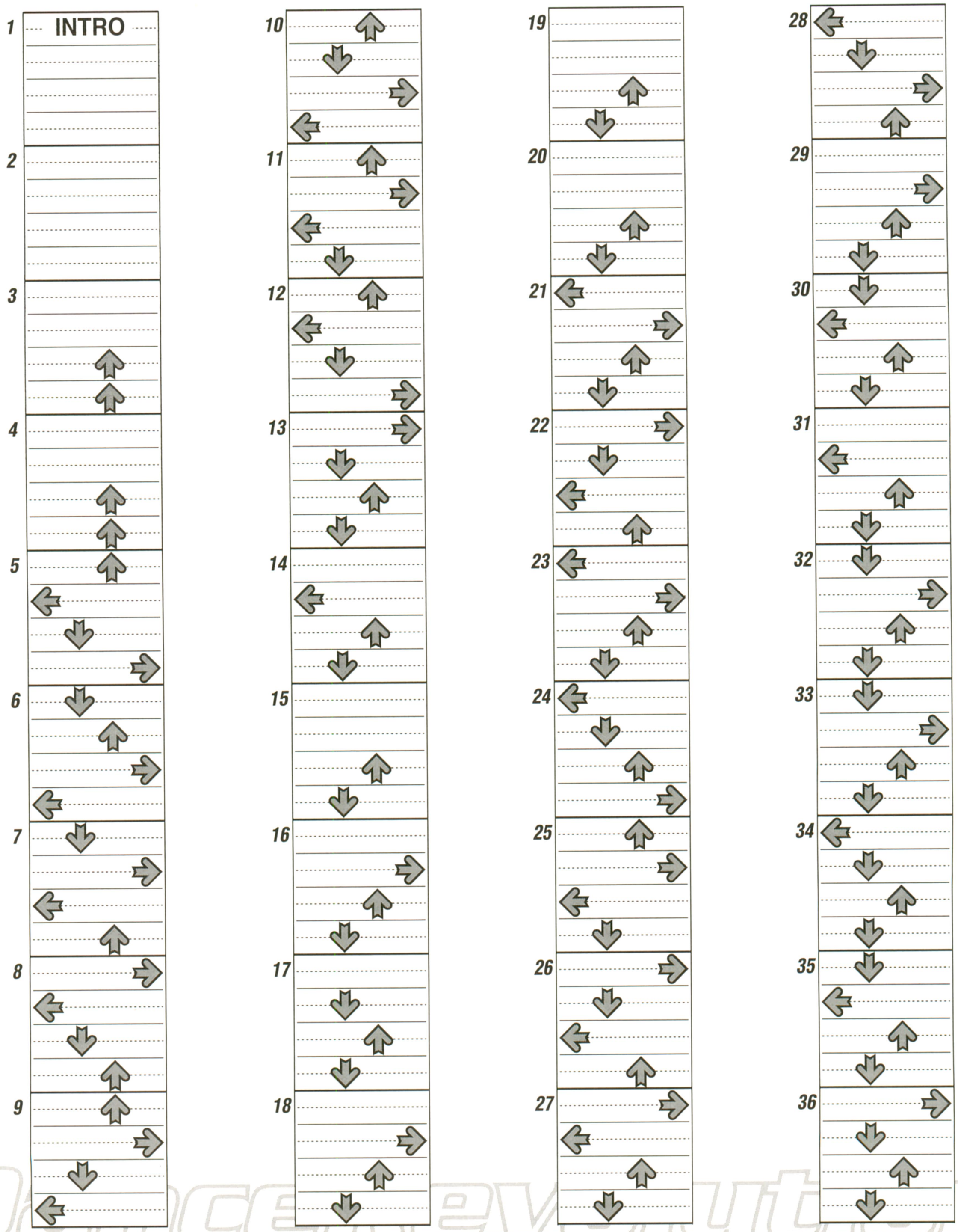


ANOTHER

THAT'S THE WAY (I LIKE IT)

PAIR-L 難易度３

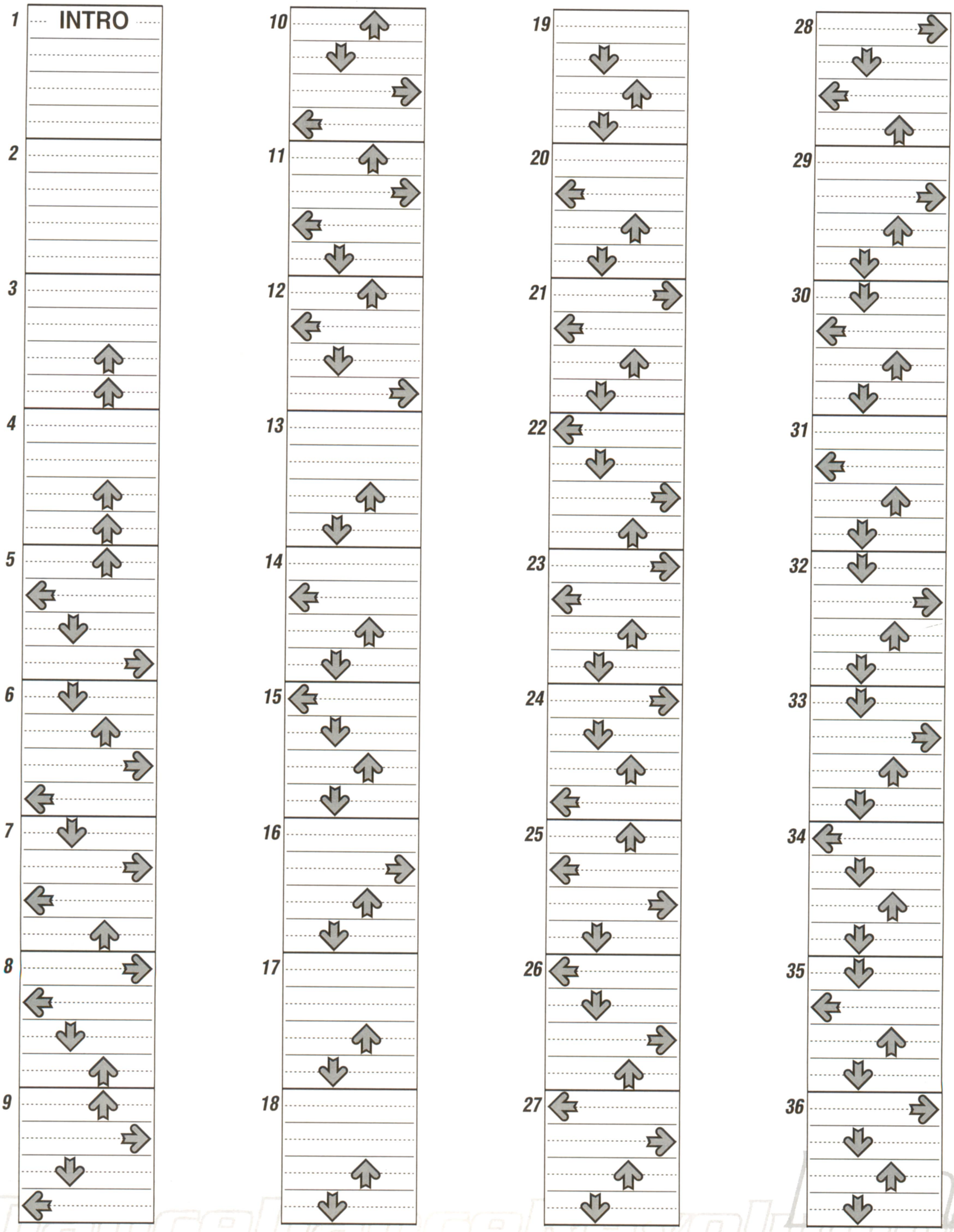
MAX COMBO : 122 MAX SCORE : 011112600



ANOTHER

PAIR-R 難易度３

MAX COMBO : 122　**MAX SCORE : 011112600**



KUNG FU FIGHTING

ORDINARY



ゆっくりとしたテンポの曲

この曲をHARDモードでプレイした人は、ANOTHERモードになってかなり難しくなったと感じるだろう。HARDモードの足譜には休符の部分が多くあったが、ANOTHERモードではほとんど休みなしで矢印が出てくるからだ。1つ間違えると、次から次へと出てくる矢印に慌ててしまって、どんどんMISSを連発してしまうかもしれない。だが、曲のテンポはそれほど速くないので、HARDモードの「LITTLE BITCH」あたりをクリアできるレベルの人なら、難なくクリアできると思う。

また「LITTLE BITCH」に苦戦している人でも、こちらの方がテンポが遅めなので、練習にはいいかもしれない。逆に、テンポの速い曲に慣れてしまっている人は、ゆっくりとしたテンポにタイミングを合わせにくいこともあるが、しっかりとリズムに合わせて踏めばクリアは難しくないはずだ。

上下または左右の対称的なパターンが続く

この曲の足譜は、1つのパターンが来たら、次はそのパターンの上下もしくは左右対称なパターンが出てくる場合がほとんどである。例を挙げると、3小節目に←・↑・↑と踏んだ後は、4小節目で→・↓・↓と踏む。また、9小節目は←→同時、→・←・←と矢印が出てくる。そして直後の10小節目では、←→同時、←・→・→と出てくる、といった感じだ。

このように、いくつかの似たパターンが繰り返されて曲が進んでいくため、足譜だと簡単そうに見えるが、実際プレイしていくと、流れてくる矢印ではパターンの違いに気が付かないこともある。その点は特に注意しよう。

また、ANOTHERモードになって90度踏みが多く出てくるようになった曲が多いが、この曲ではそれほど多用されていない。26、28、37、39小節に各1回、計4回出てくるだけだ。しかも斜め後ろ方向だけなので、一度覚えてしまえばその後は難なく踏むことができるだろう。

カンフーポーズの振り付けで魅せよう

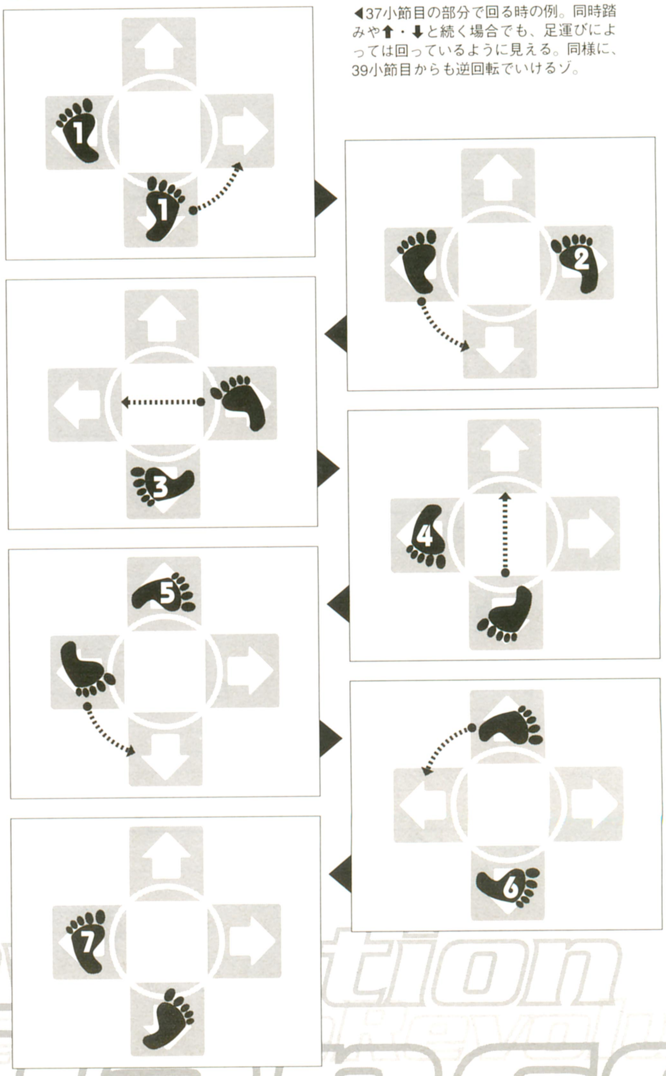
この曲でできるパフォーマンスを考えてみよう。矢印の配置から推測すると、あまり回転には適していないように思う。それでも回ろうと思えばできないことはないが、曲のテンポがゆっくりなので、ダラダラと回転せずにキビキビと動くことが大切だ（図1）。

NORMALやHARDでも紹介したが、ここはカンフーや空手のような動きをすると、曲のタイトルや歌詞にも合ってよいのではないだろうか。前に踏む時は、ただ踏むのではなく正拳突きのような格好で、横方向に踏む時は横に肘で突くようにする、といった感じだ。実際の格闘技とは違うかもしれないが、あくまで振り付けなので、細かいところは気にしなくていいはずだ。

また、2人でプレイする場合、お互いに向かい合って、空手の組み手のように動くというパフォーマンスはどうだろうか。1人が相手にパンチを出し、もう1人の方はそれを避ける。あるいは途中で位置を入れ換えたりするのもいいだろう。これらをパネルをしっかり踏みながら行うのである。パネルを踏みながら、つまりゲージが下がらないまま行うということが重要なポイント。アトラクションのような感じになるが、ギャラリーから“オオーッ！”というどよめきや、拍手が起こることは間違いないだろう。



●図1



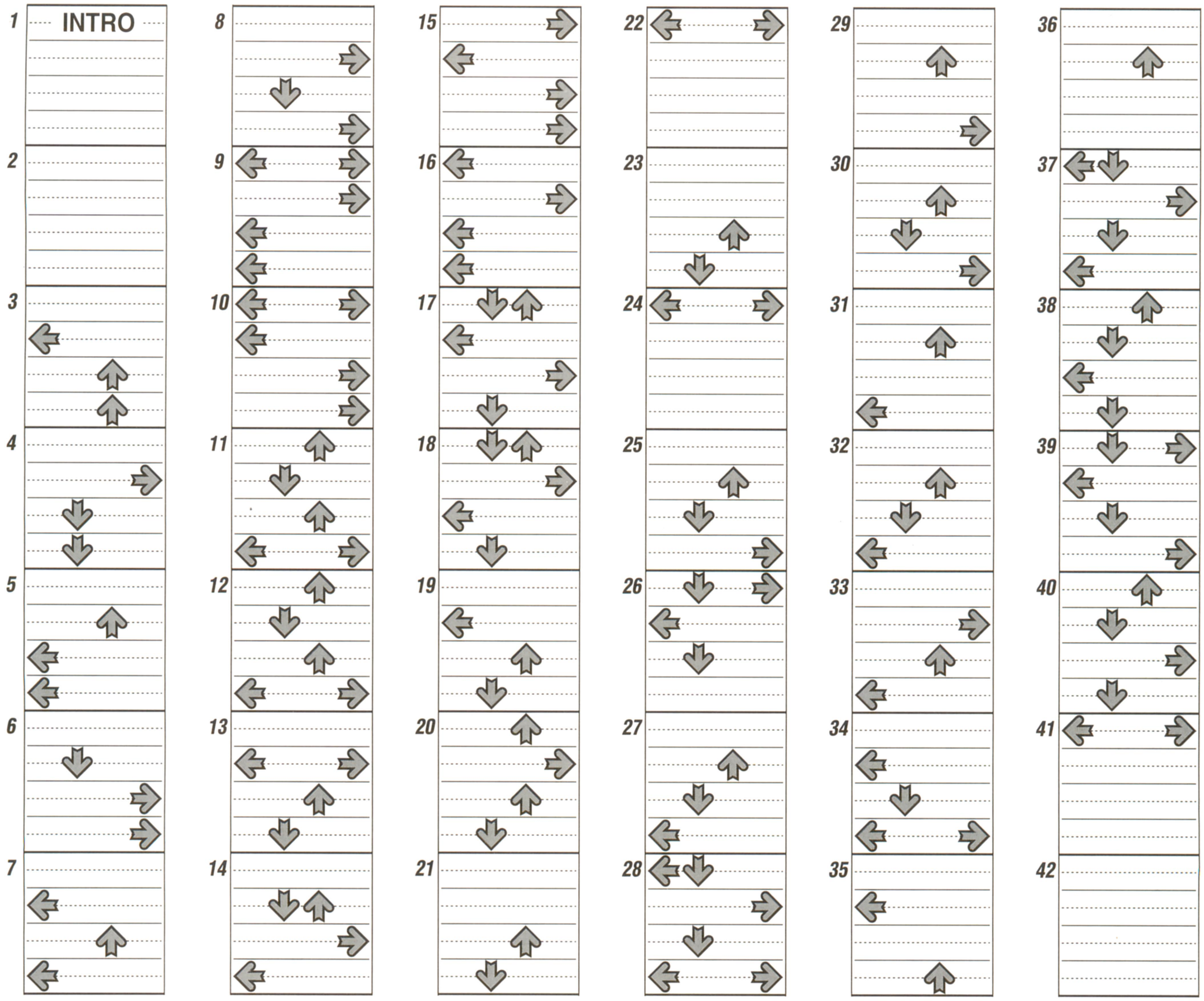
◀37小節目の部分で回る時の例。同時踏みや↑・↓と続く場合でも、足運びによっては回っているように見える。同様に、39小節目からも逆回転でいけるゾ。

ANOTHER

KUNG FU FIGHTING

SINGLE 難易度3

MAX COMBO : 118 MAX SCORE : 010049100



ANOTHER

ギャラリーの目を引く方法

自分がパフォーマンスをしている時は、やっぱりギャラリーに注目してほしいですね。でも、自分のプレイを注目してくれないと思っている人も多いのではないでしょうか。ギャラリーは正直ですから、プレイヤーの踊りがつまらないと思ったら、すぐにいなくなります。そういう気まぐれなギャラリーの注目を集めるためには、アクションを大きくするといいと思います。

例えば、パネルを踏む時にただ足を置くだけじゃなく、メリハリをつけて踏んでいくと、それだけでギャラリーの目にはカッコよく映るものなのです。

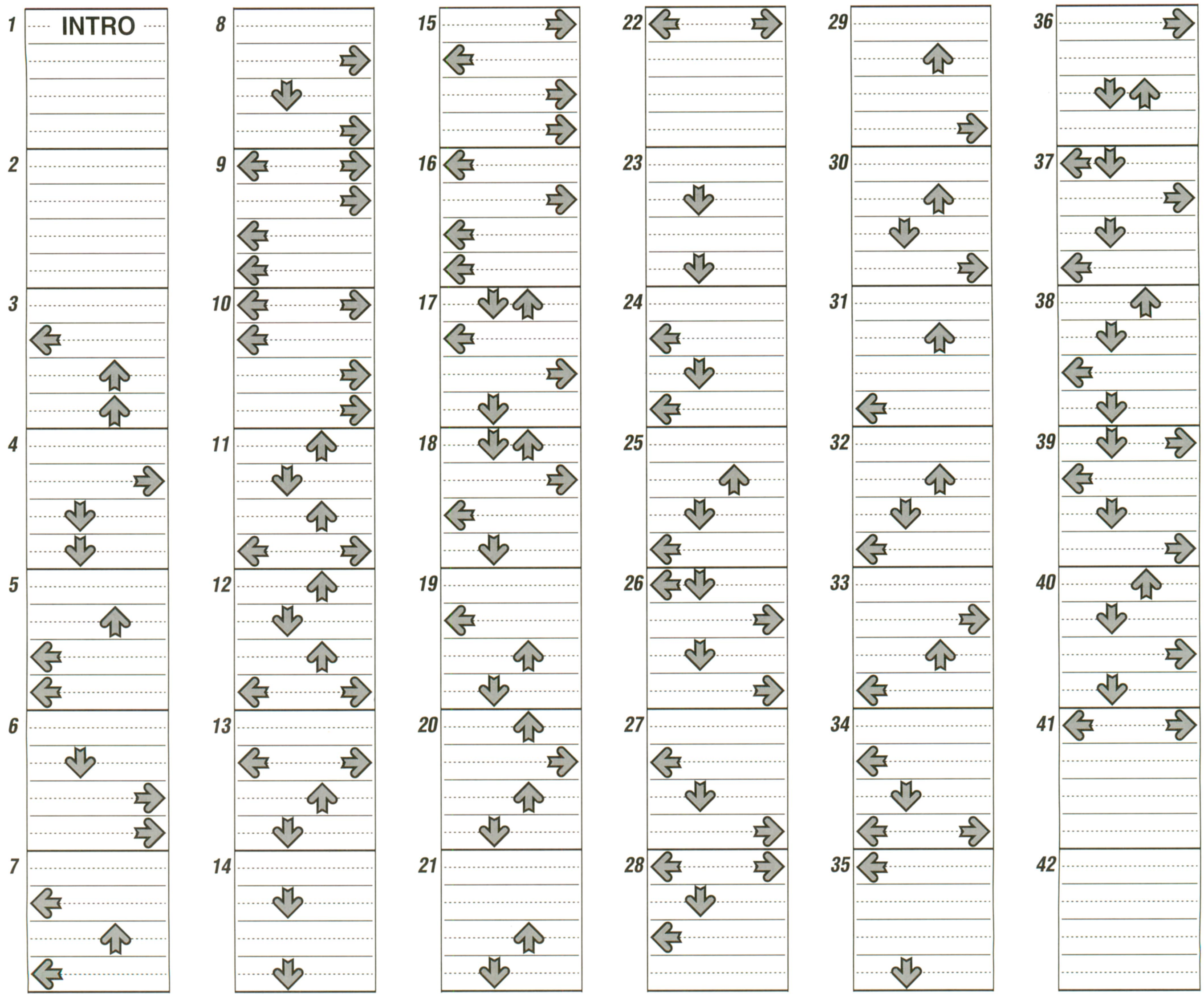
もう1つ重要なのは、上半身を使うこと。特に、腕が固まったままプレイしている人が多いので、少しオーバーアクション気味に動かすぐらいでちょうどいいでしょうね。腕を動かすと、プレイがすごく派手に見えてきますし、関西ステップと組み合わせると、本当に踊っているように見えますから、DDRを知ってる人はもちろん、まったく知らない人たちも注目します。

DDRくらい身体を大きく動かすゲームって、ゲームセンターには他にありませんから、いろいろと目立つ振り付けとか考えればもう完璧。派手に身体を動かして、ギャラリーのハートをがっちりキャッチしましょう！

KUNG FU FIGHTING

PAIR-L 難易度３

MAX COMBO : 120　MAX SCORE : 010572000



DDRににまつわるミニ知識

■タオルの用意

忘れがちなことですが、用意しておくと役に立つのがタオルでしょう。

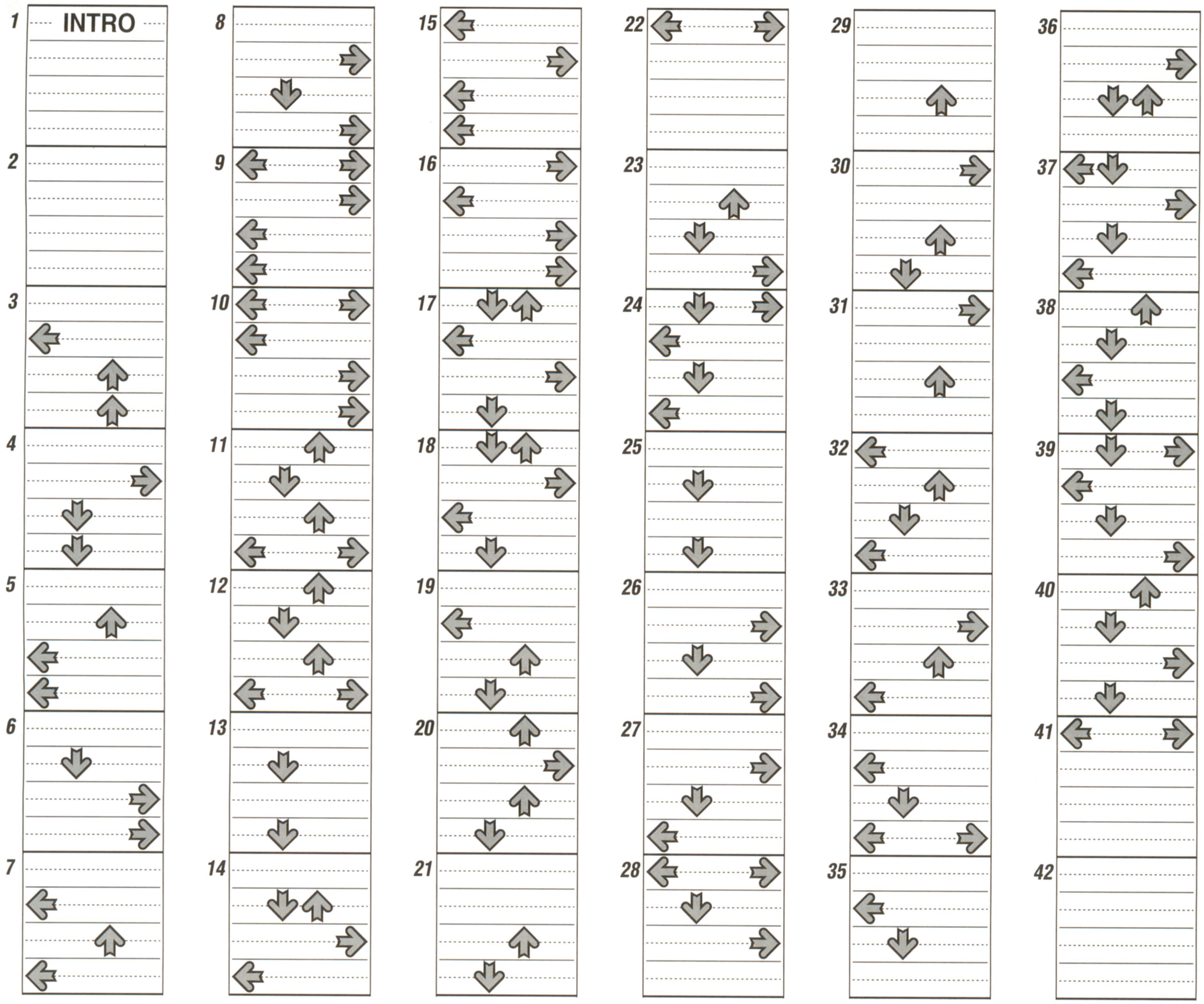
DDRを踏んでいると、自分が思っていた以上に汗をかくことがしばしばあると思います。特に盛り上がっている時はちょっとハッスルしぎて、気が付いたらもう汗でダクダク状態になっていたこともあるでしょう。そのままでいると、風邪をひく可能性がありますから、予防ためにもタオルが必要になるのです。自分は踊りまくる！と確信している人にとっては必需品ですね。

■リズムって何？

ここでは「リズム」を解説しましょう。通常、音楽用語のリズムは、「メロディやハーモニーと相互に影響し合って楽曲を構成する、音楽の基本的な要素の1つ」です。特徴は、拍子の組み合わせ方と強調する拍子の位置で、曲の雰囲気を変えられること。例えば、拍子のウラを強調するスカの「LITTLE BITCH」と、3拍目を強調する「HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW」とでは、曲の印象がまったく違いますね。

DDRの曲は4拍子のものばかりですが、DDRを踊る時に「これは何々のリズムだな」と意識すれば、今までとは違った気持ちでプレイできるでしょう。

PAIR-R 難易度3 MAX COMBO : 120 MAX SCORE : 010572000



ANOTHER

NORMALモードからスタートしよう

「DDRが面白い」という噂を聞いて、これからやってみようと思っているDDR未体験の方が、このコラムを読んでいるのでしたら、EASYモードではなく、NORMALモードからスタートしてほしいですね。

EASYモードは、1曲しか遊べないのです。確実にステージをクリアできますが、自分がタイミングよくパネルを踏めたのか判断しにくいですね。まあ、最初はいいと思いますが、EASYモードの足譜は、NORMALモードと同じなのです(「LET'S GET DOWN」はHARDモード)。

一方NORMALモードは、初めてプレイする人でも、特にカップルならなおさらですが、なんとか1曲はクリアできると思うのです（運動神経に自信がないと思っている人でも)。そこで頑張れば、次に進んで遊べるのですから、お得といえばお得なモードなのです。その時の選択曲は「HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW」か「THAT'S THE WAY」がいいでしょう。初プレイながらうまく2回をクリアできて、3回目までいければ、かなりの自信を持つことができると思いますね。

最初はEASYモードでも、2回目からはNORMALモードを選ぶと、DDR未体験の方は覚えておきましょう。

BUTTERFLY

SUPERIOR



それほど敷居は高くない曲

ANOTHERモードに移り、今まで以上に複雑になる曲が多いが、この曲は慣れてしまえばそれほど難しくなく、踊りやすい曲の1つであろう。

その理由は、HARDモードとそれほど足譜が変わっていないためだ。それでも最初は多少の変化に戸惑うかもしれない。HARDモードにはほとんどなかった⬆➡や⬅⬇の同時踏みといった、90度踏みが出てくるからである。

この90度踏みはANOTHERモードの特徴だが、よく見るとHARDモードの足譜にほんの少し矢印のオブジェを追加しただけ。このほんの少しの変化が大きな変化だと感じさせてしまう。これがこのゲームの面白いところなのだ。

90度踏みに注意しよう

90度踏みは、HARDモードの「MAKE IT BETTER」でも登場するが、⬅➡や⬇⬆といった同時踏みと違って、初見では認識しにくいパターンだと思う。そこで14小節目の部分を取り上げて踏み方の例を紹介しよう。

まず、右足で➡を踏み、さらにその場でジャンプする感じで左足を⬆のところへ持っていき、⬆➡を同時に踏む。続いて、左足で⬅を踏み、その場でジャンプしつつ右足を⬇のところに移動してそのまま⬅⬇を同時に踏む（図1）。

どうだろう。一度足譜を見ながらゆっくりとやってみると、コツは掴めると思う。この14小節目とまったく同じ配置が、18、34、38小節目と、計4回も出てくるが、このポイントさえクリアできれば、これまで培ってきたテクニックで十分通用するはずだ。

HARDモードと同じ動きが可能

この曲はHARDモードと足譜が似ているので、HARDモードの足の動きを少し変えれば、HARDモードのパフォーマンスがそのまま使える。例えば、足譜の7〜8小節目のところは、クルッと1回転できるので、HARDモードで回れた人は難なくクリアできるだろう。

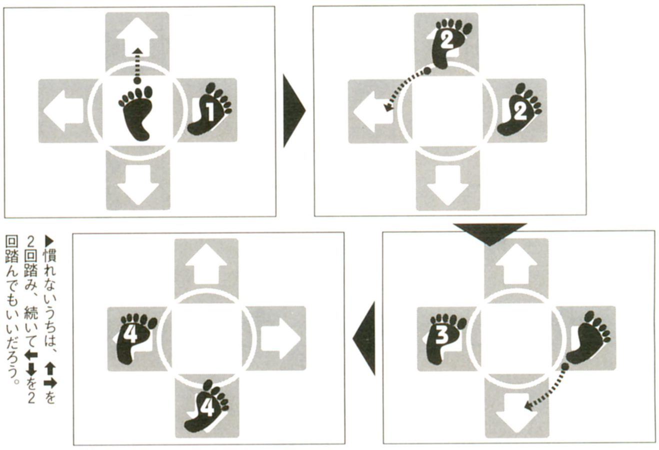
また、90度踏みが入っている14小節目も回ることは可能だ。やり方は、まず右を向くような感じで左足で➡を踏み、そのままジャンプしながら後ろを向くような格好で、左足で➡、右足で⬆を同時に踏む（写真1）。次に左足で⬅を踏み、さらにジャンプしつつ前を向くようにして、左足で⬅、右足で⬇を踏むといった感じだ（図2）。

バランスを保つことがかなり難しいが、ジャンプしつつ回転するので非常に目立つ。HARDモードのこの小節で回っていた人は、ぜひ挑戦してほしい。

ちなみにこの曲は、すべてのモードを通して回転系の技が使いやすいと思う。回ることに魅力を感じた人の多くは、この曲を持ち曲にしているだろう。その中で目立つためには、オリジナルステップを開発していくしか道はない。

幸いこの曲は、テンポや足譜の並びなどを考えても、いろいろなことがやりやすい曲だと思う。各自、この曲のノリに合ったステップや振り付けなどで、曲のタイトルどうり、蝶のように華麗に舞ってみよう。

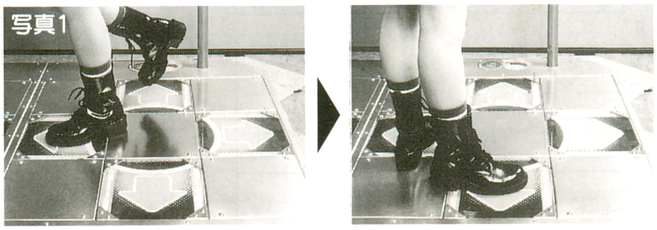
●図1



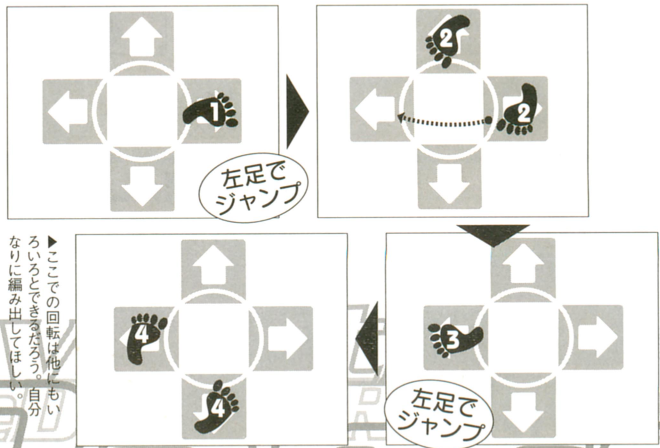
▶慣れないうちは、⬆➡を2回踏み、続いて⬅⬇を2回踏んでもいいだろう。

▼➡を左足で踏む時、右足を曲げて踏むときれいに見える。そのまま回転して⬆➡を踏めばよい。

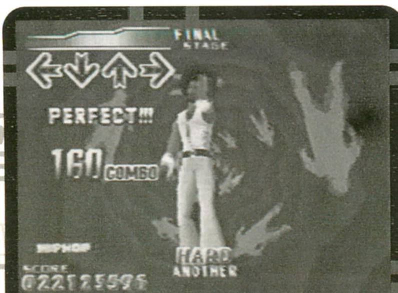
写真1



●図2



▶ここでの回転は他にもいろいろとできるだろう。自分なりに編み出してほしい。

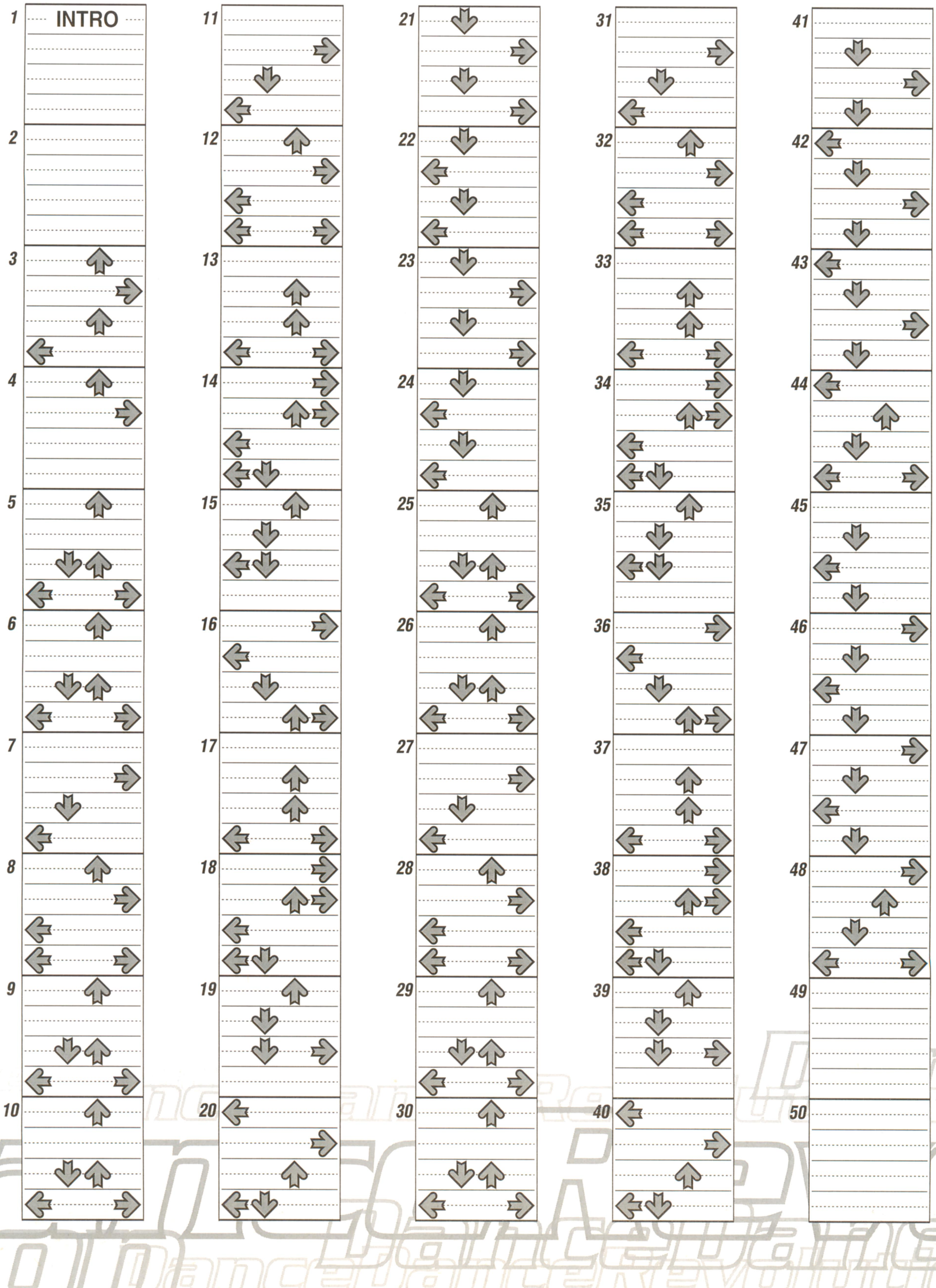


ANOTHER

BUTTERFLY

SINGLE 難易度4

MAX COMBO : 160 MAX SCORE : 025176000

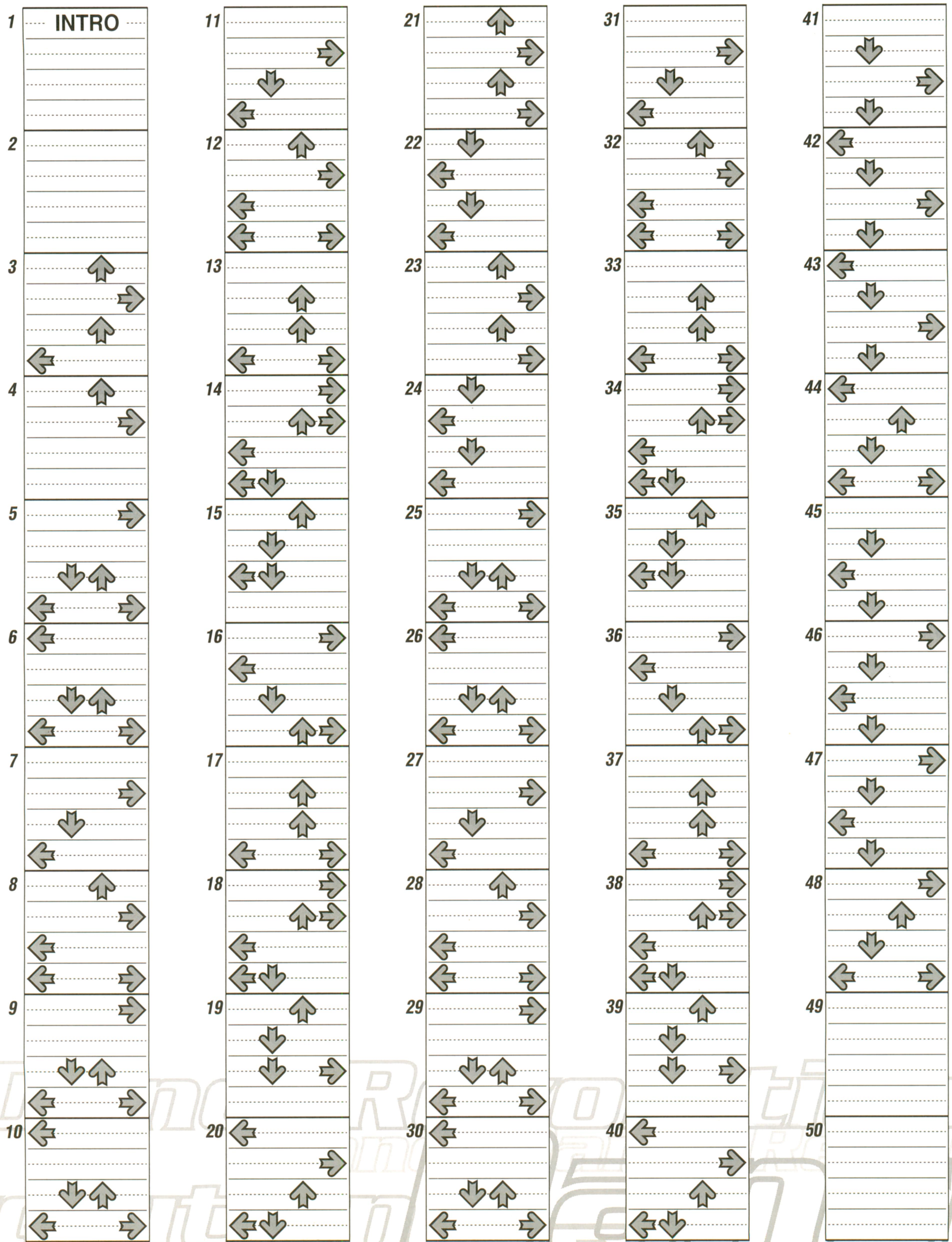


ANOTHER

BUTTERFLY

PAIR-L 難易度４

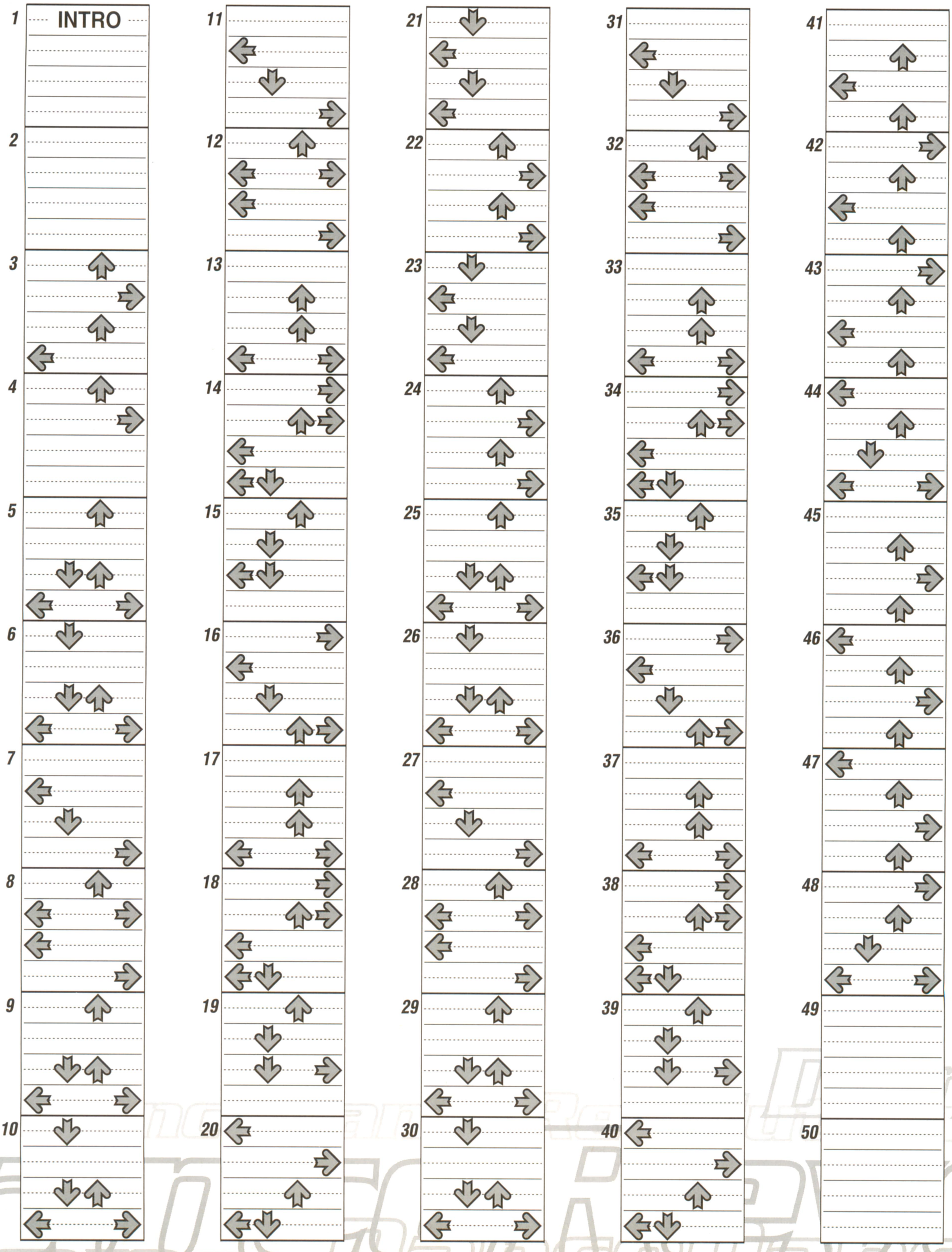
MAX COMBO : 160 MAX SCORE : 025176000



ANOTHER

PAIR-R 難易度4

MAX COMBO : 160 MAX SCORE : 025176000



MY FIRE

MARVELOUS



上下左右に振られる4分踏み連続に注意

「TRIP MACHINE」を除けば、NORMALモードの中で最も難しい「MY FIRE」。そのANOTHERモードだが、このモードを選んで踊るプレイヤーなら、基本的な足運びを理解しているという前提で話を進めていこう。

全体の感じは、NORMALモードに比べ、8分踏みが若干増え、ANOTHERモードならではの90度踏みが入ってきている。その他の部分は、NORMALモードで鍛えられた上下左右に振られる4分踏みの連続がメインとなるので、NORMALモードを踊れていれば恐れることはないだろう。

ポイントとなるところは、まず17、19小節目にある変則8分の3連踏みだ。➡・➡・⬆の場合は、➡を右足で踏み連打した後、⬆を左足で踏めばいい。初見だと、同時踏みと勘違いしたり、⬆と⬇を誤認識しがちなので注意しよう。

次は、24小節目から30小節目にかけての同時踏み2連続の後に来る、ワンポイント入った後の3連打のパターン。これは、NORMALモードに存在する⬅➡・⬇⬆同時踏みからの展開とパターンが同じである。NORMALモードをクリアできる人なら問題ないはずだ。

そして最後は、32小節目から、存在する90度踏みの加わったステップ。よく見ると、NORMALモードの同じ小節譜部分で、⬅➡・⬇⬆の同時踏みが90度踏みになっただけだが、この90度踏みは意外と難しい。⬅➡・⬇⬆の同時踏踏みと違い、身体の位置が動くからだ。この踏み方はHARDのANOTHERモードにたくさん出てくるので、ここでマスターしておこう。

踏み方は、⬅⬇の同時踏みを⬅を左足で、⬇を右足で踏み、次の⬇➡の同時踏みを身体の軸を気持ち横へ移動させて⬇を左足で踏み、➡を右足で踏む感じだ。反復横飛びのような動作だが、曲のテンポもそれほど速くないため、さほど苦労しないで踏めるだろう。

他の踏み方には、⬇を軸足にして、⬅と➡を同じ足で踏むパターンがある。身体を筐体に対して横に向けて踏むと踏みやすいだろう。後者の踏み方のパターンは、注意して踏んでいないと後ろを向いてしまう恐れがあるので、気を付けてもらいたい。どちらの方法でも、自分の踏みやすいやり方で踏むといいだろう。

この90度踏みは、左右対称を含め4回出てくる。慌てず騒がず、落ち着いて踏んでいこう。これがクリアできれば、このゲームをクリアしたといっても過言ではない。

回転を取り入れたパフォーマンスでキメよう

この曲は、テンポも取りやすく、パフォーマンスしやすい足譜になっている。ぜひこの曲で、さまざまなパフォーマンスや踏み方をアレンジしてもらいたい。

例えば、16、18、20小節目の足譜は、回転の基本パターンに合っているので、楽に回転ができるだろう。

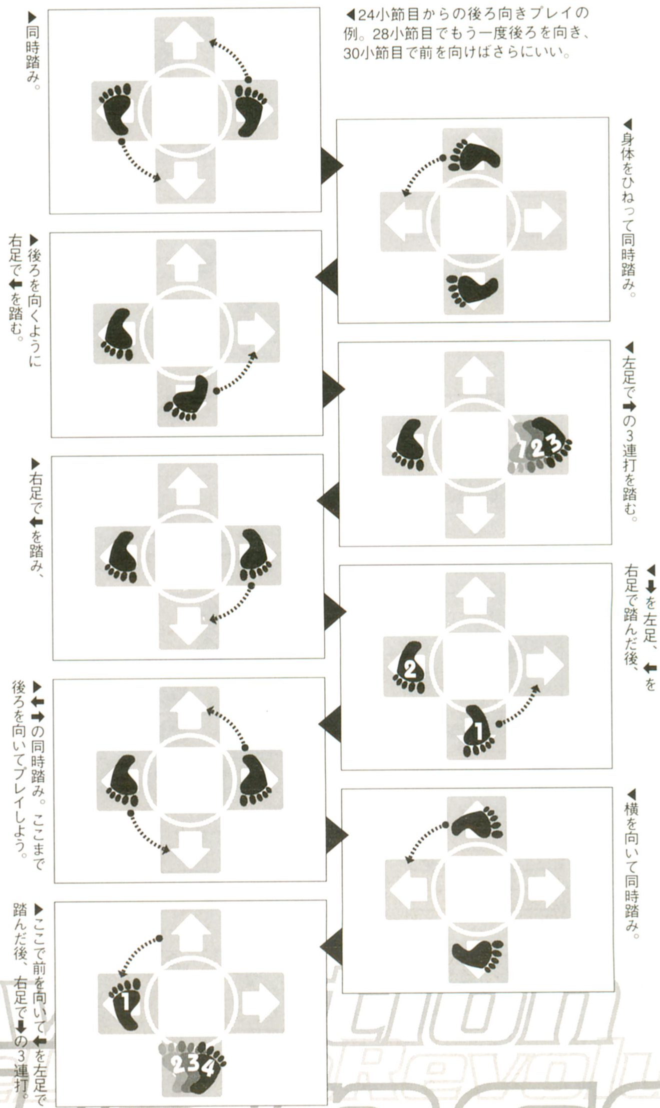
また、24、26、28、30小節目の同時踏みを利用して、一時的に後ろを向いたりもできる（図1）。後ろを向く場合は、足譜をきちんと頭に入れておかないと、踏み間違えてそのままゲームオーバーになり兼ねないので何度も練習した上で臨んでほしい。

この他にも、8分踏みを利用したスライドや3連打を左右の足を使って踏む方法などが考えられる。さまざまなアレンジにチャレンジしよう。



●図1

◀24小節目からの後ろ向きプレイの例。28小節目でもう一度後ろを向き、30小節目で前を向けばさらにいい。

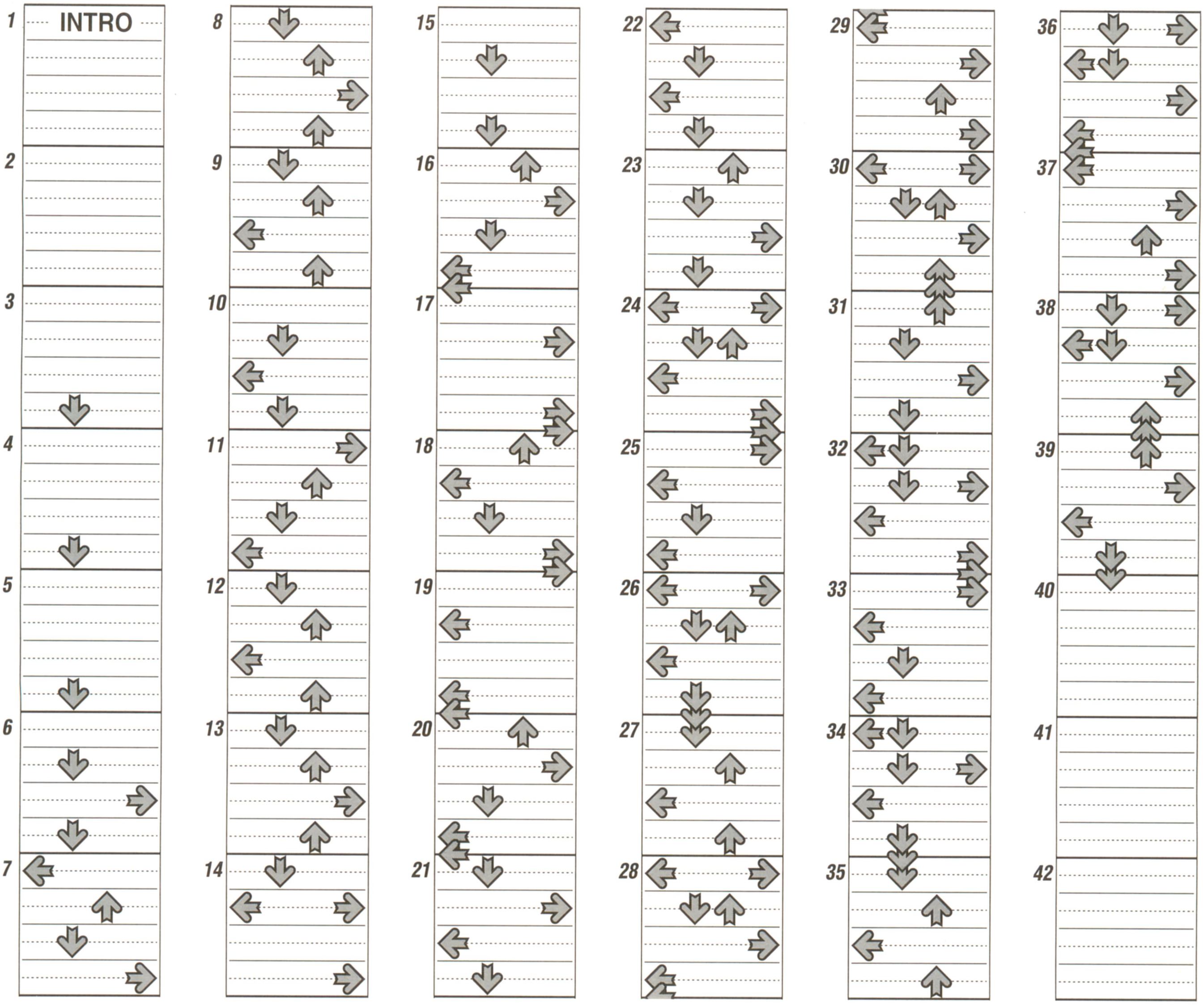


ANOTHER

MY FIRE

ANOTHER

SINGLE 難易度５　MAX COMBO : 144　MAX SCORE : 018324000



DDRで踊る前に軽くストレッチしよう！

さあ、ゲームセンターに到着すると、お馴染みの「あいやいや～♪」が聞こえてきました。アドレナリンは一気に急上昇、前日にこの本を見て、こっそりと練習したステップを華麗に舞い、ギャラリーからは万雷の拍手が鳴り響く様を思い描くことでしょう。少しでも早く、その想像を実現させたい気持ちは分かりますが、ちょっと待って!!　その前に軽くストレッチくらいしておきましょう。

ストレッチといっても、何もラジオ体操をやれって言ってるわけではありません。まあ、ラジオ体操も一応、可ですが……。

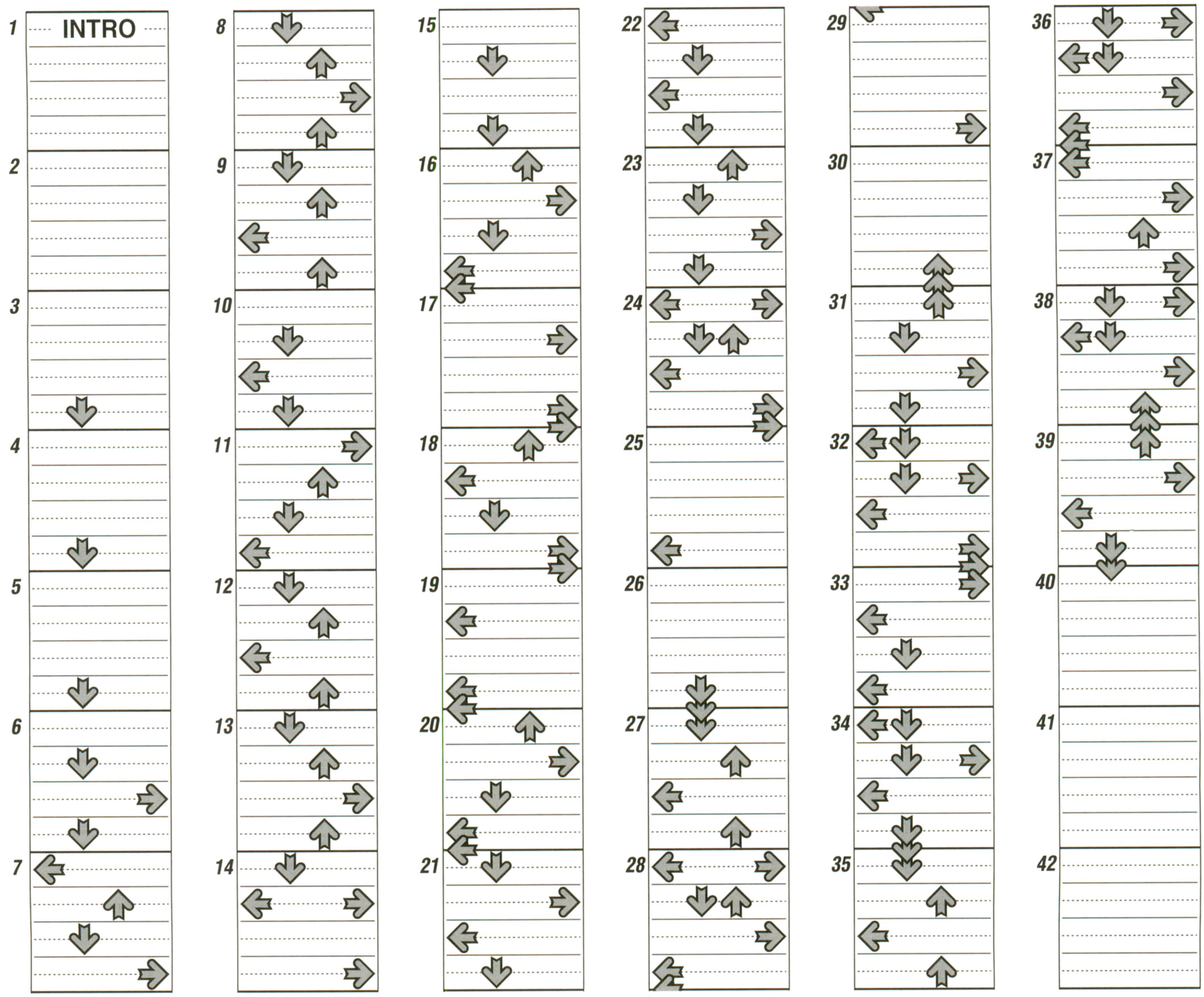
DDRをやる上でやってほしいストレッチは、ずばり足首と膝の部分です。あ、それと、股関節の部分もですね。要は、下半身は念入りに行うということ。いっそのこと、上半身まで全部やると、なおいいでしょう。

簡単にできるのは、順番を待っている間に、つま先を立てて、足首をグルグル回しておく方法ですね。これなら、周りの人にも迷惑がかからず、手軽に行えます。

とにかく、ストレッチを事前にしっかりとやっておけば、身体が動きやすくなります。まさにストレッチは、DDRを楽しみたいプレイヤーにとって欠かせない準備運動といえるです。

MY FIRE

PAIR-L 難易度５　MAX COMBO : 132　MAX SCORE : 014094300



ANOTHER

DDRをやる上で役に立つストレッチ

ストレッチには、いろいろな方法があります。いくつか例を挙げておきますので、参考にしてください。

まずは、体育の時間に行った屈伸運動や、アキレス腱のストレッチがいいですね。ステップにターンを取り入れている人は膝にも負担がかかりますから、気を配るようにしてほしいですね。アキレス腱のストレッチも、学校でやったような感じでまったくOKです。

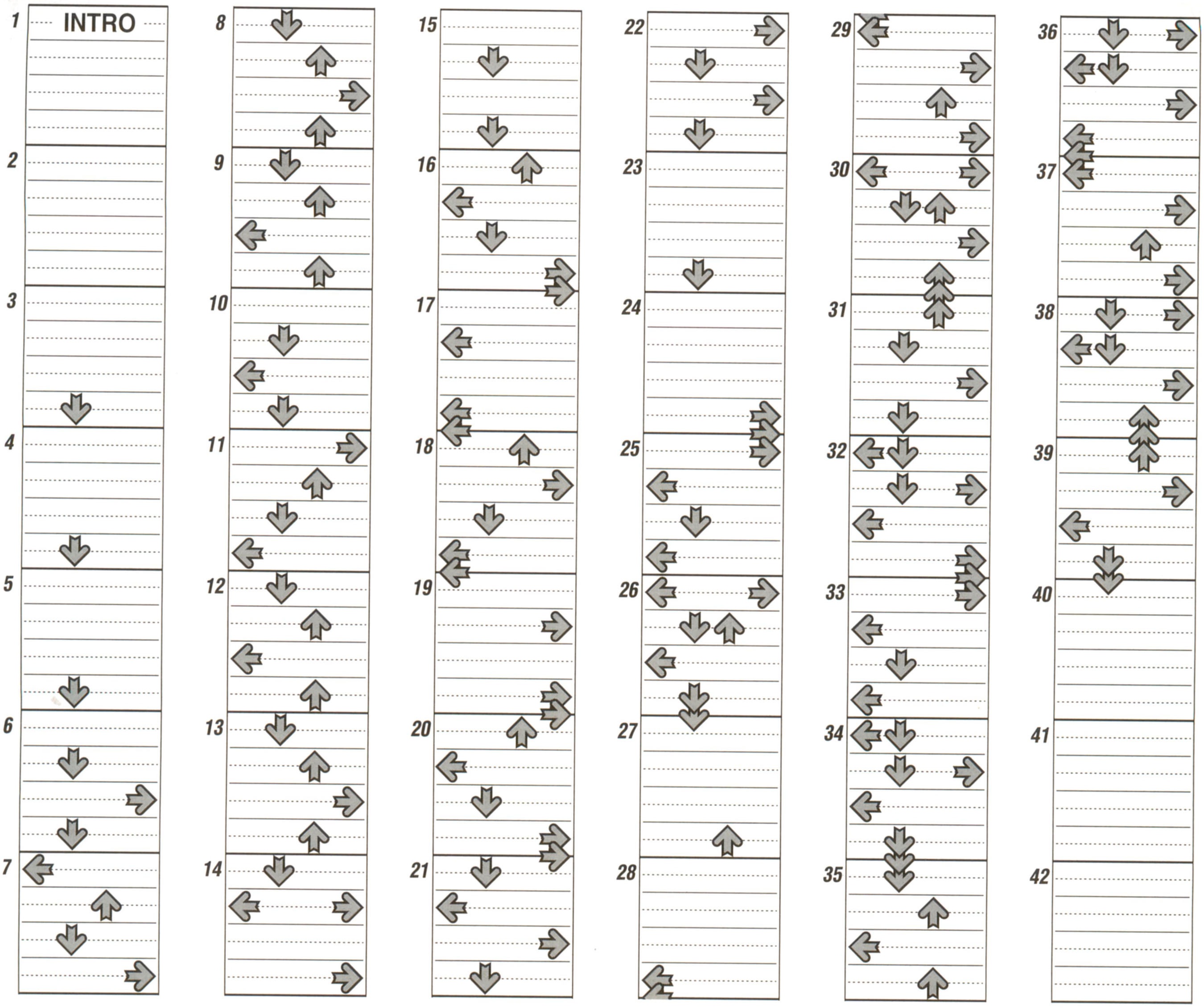
足首のストレッチも皆が知っているような感じでいいのですが、方法の1つとして、こんな方法を覚えておくといいでしょう。

足首を使って、自分の名前を書いてみる。そうするといろいろな方向に足首を回すため、十分なストレッチになるのです。自分の名前が嫌だったら、好きな人の名前でもいいですね。長い名前とか難しい漢字の名前なら、より効果があるかもしれません。

それと、お尻で文字を書いたりする（……宴会とかであります「いろはのいの字はどう書くの？」という一発芸）のなんかも面白いかもしれません。膝のストレッチになるのでしょう、この場合は。しかし、DDRのステージの前で、一斉に尻文字を書く人がたくさんいたら……これはちょっと恥ずかしいです。

PAIR-R 難易度５

MAX COMBO : 132　MAX SCORE : 014094300



DOUBLEモードはEASYから

DDRには、EASYとNORMAL、HARDと3つの難易度がありますが、みなさんEASYモードは利用したことありますか？

ほとんどの人たちがNOと答えるでしょう。確かにEAZYモードはいくら、間違ってもゲームオーバーにならずにプレイできるので、DDRを初めて挑戦する人にとってはいいモードかもしれません。しかし1曲しか楽しめないのでNORMALモードに比べると1プレイ当たりの単価か高くなってしまいます。

そんなEASYモードですが、DOUBLEモードをやろうというときは利用してみるのもいいかもしれません。200円だと1曲しかプレイできないため、単価が同じになるからです。

DOUBLEモードは横移動が発生するため、かなり難しく、また上手い人と一緒に踊ることはできないので、とりあえずゲームオーバーにならないEASYモードで練習すると上達が早くなるかもしれません。

さらに、EASYモードには隠されたコマンドがあります。EASYモード選択する時、左セレクトボタンを押しながらスタートボタンを押すと、全曲選択できるようになるのです。

これでアナDPパラといった最難関曲も練習できるわけです。一度お試しあれ。

LET'S GET DOWN

SUPERIOR



8分踏みは落ち着いて

この曲の特徴といえば、やはり8分踏みであろう。特にこのANOTHERモードでは顕著である。HARDモードでは同時踏みだったところも8分に分割されていたりするので、誤まって同時踏みにならないよう心がけたい。

曲のテンポはそれほど速くはないので落ち着いて、少し腰を落として踏むとよいだろう。焦ってしまうと、どうしてもタイミングが狂ってしまうため、頭では分かっていても足がついてこない、といった状況に陥ってしまったり、早く踏みすぎてBOOなどが出てしまったりする。この曲において、焦りは禁物なのだ。

足譜の順番を暗記してしまおう

それでは注意したいポイントを挙げていこう。序盤ではまず、足譜の13～14小節目に気を付けたい。もしかすると、この箇所はこの曲の中で一番の難所かもしれない。足譜が分かっていないと、ここでわけが分からなくなってしまうことだろう。

コツとしては、まず左足を⬆に、右足を➡に置いて⬆・➡・⬆と踏んでいく。

その後、右足を⬇に、左足を⬅に移して⬇・⬅・⬇と踏む。このようにして、足踏みをするような感じでやればスムーズに踏めるだろう（図1）。

次の14小節目も同様に、まず、左足を⬅に、右足を⬆に置き足踏み。最後に右足を➡に、左足を⬇に移動して足踏みをするといった具合だ。

特にこの踏み方でなければならないというわけではないので、各自が踏みやすいと思うやり方でやるのがいいであろう。画面に流れてくる矢印を見ただけでは、何がどうなっているのか分かりづらい。しかし、順番を覚えてしまえば何てことはないと思うはずである。

次のポイントは、17小節目だ。ここも先ほどの13小節目と足の運びを同じにすれば、なんとか踏めると思う。しかし、すべて8分踏みなので、13小節目よりも忙しい感じにはなるだろう。

最後のポイントは42小節目。⬇・⬅・⬇・➡……と続くが、やはり8分踏みなので焦ってしまいがちだ。今までのポイントで培ったテクニックを踏まえ、足を交互に使ってうまく乗り切ってほしい。

その他のポイントとしては、24小節目で、⬇・➡と8分で踏んだ後に、25小節目で➡を踏むところ。ここは、タイミングが取りにくい。28～29小節目にかけても同じような矢印があるので、注意が必要だ。

パフォーマンスのしやすい曲

この曲はトリッキーな足譜なのでいろいろなパフォーマンスがやりやすい。回転やステップの変化で、さまざまな踊りが楽しめる曲である。

まず、回転について考えてみよう。出だしから、矢印がぐるっと1周しているところが何カ所かある。足の運びをうまくすれば、このようなところはグルグル回っていけるだろう。

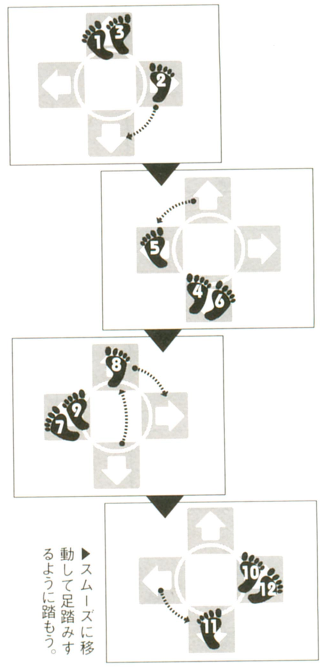
さらに、先ほど解説した17小節目のポイント部分。ここでも1周回れるのである。8分踏みなのでバランスを保つのが大変だが、きれいに回ることができれば、とても見栄えのいいターンになるはずだ（図2）。他の人が回らないところで回るということは、パフォーマーを目指す上で非常に重要ではないだろうか。

パフォーマンスは何も回転だけではない。足譜の2小節目の最後は、流れている曲がちょうど「カモン」と歌っている。これに合わせて何かポーズを取る、というのもいいだろう。確かに、初めは恥ずかしいかもしれないが、それをいっていてはパフォーマンスはできない。他の人に見てもらうことがパフォーマンスの目的であるので、むしろ見ている人を自分のペースに引きこんでしまおう。自分のパフォーマンスによってギャラリーが盛り上がっていけば、それはパフォーマー冥利に尽きるだろう。

最後に、この曲は関西ステップで跳ねるように踊るよりも、関東ステップの方が曲にも合っていると思う。休符の部分がいたるところにあるため、関西ステップではリズムが取りにくい、というのも要因の1つだ。その点、関東ステップでは休符の部分が合ってもあまり関係がないのでクリアしやすいだろう。ステップに関しては、実際踊ってみて自分がやりやすい方を選択してほしい。

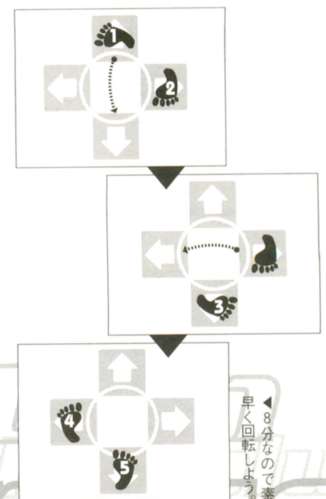
この曲は、ANOTHERモードの中でも比較的取っ付きやすい曲といえる。ぜひ、うまい足運びでリズムに合わせたダンスを披露してほしい。

●図1



▶スムーズに移動して足踏みするように踏もう。

●図2



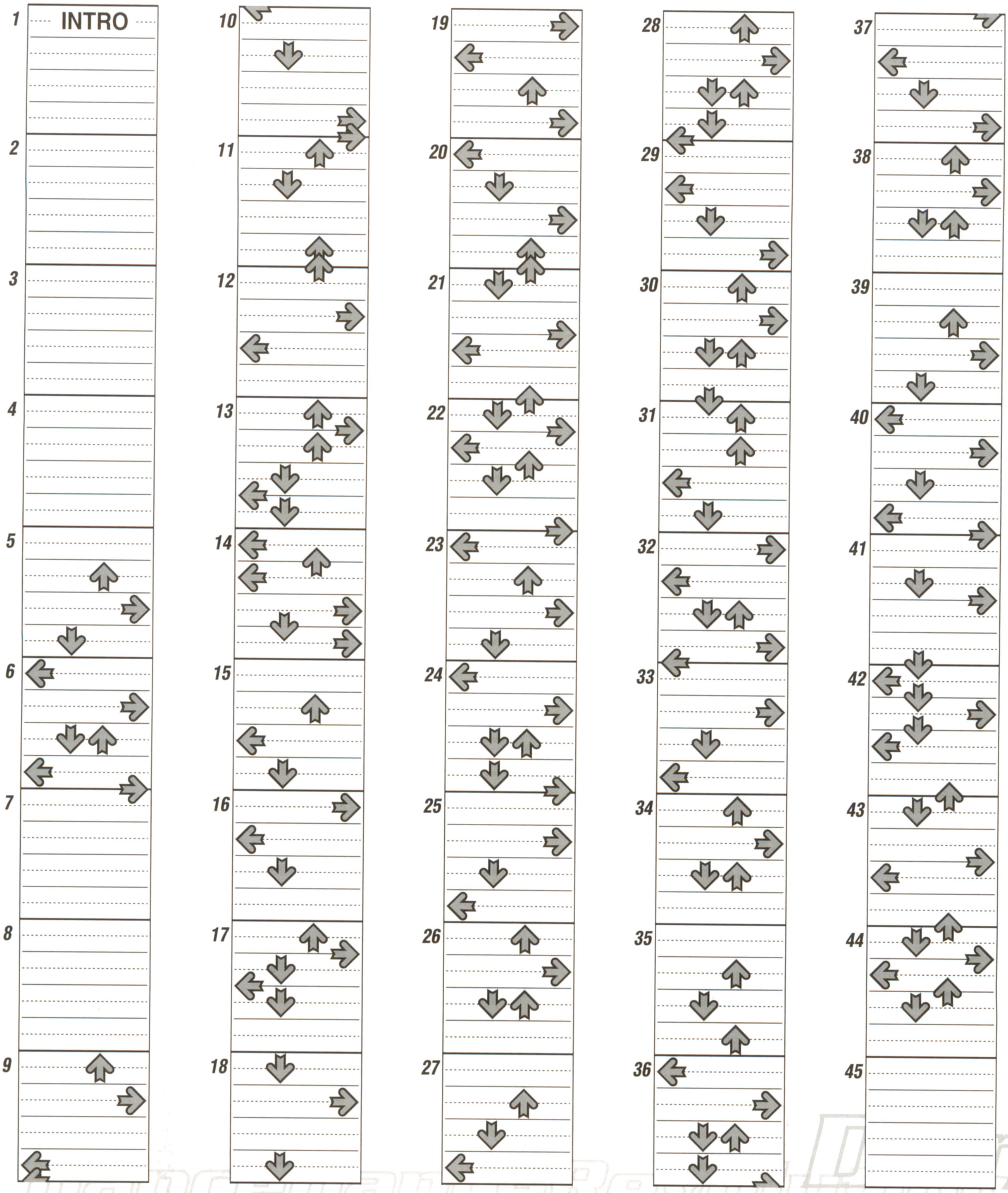
◀8分なので素早く回転しよう。



LET'S GET DOWN

SINGLE 難易度4 **MAX COMBO : 151** **MAX SCORE : 021135300**

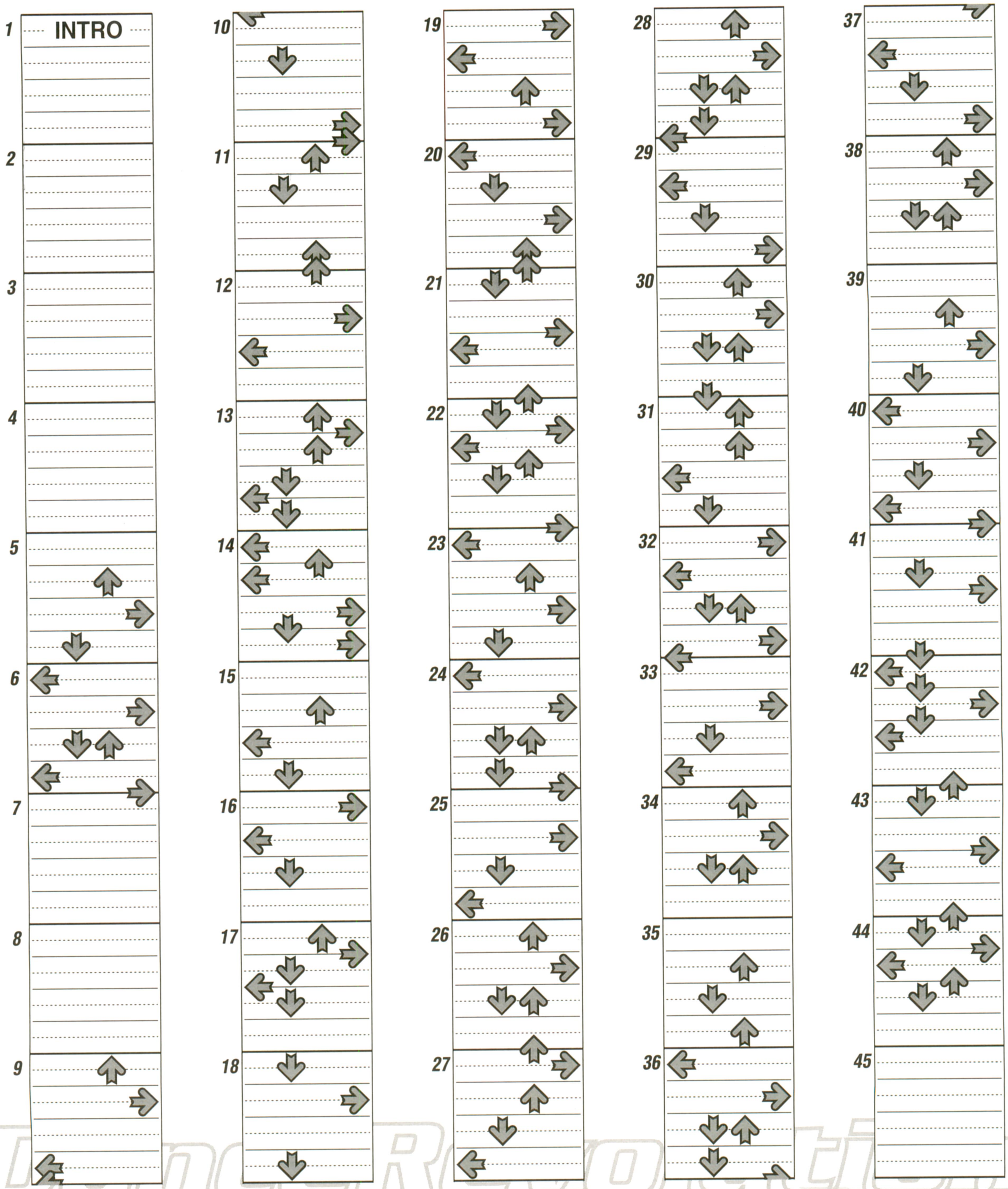
ANOTHER



LET'S GET DOWN

PAIR-L 難易度4

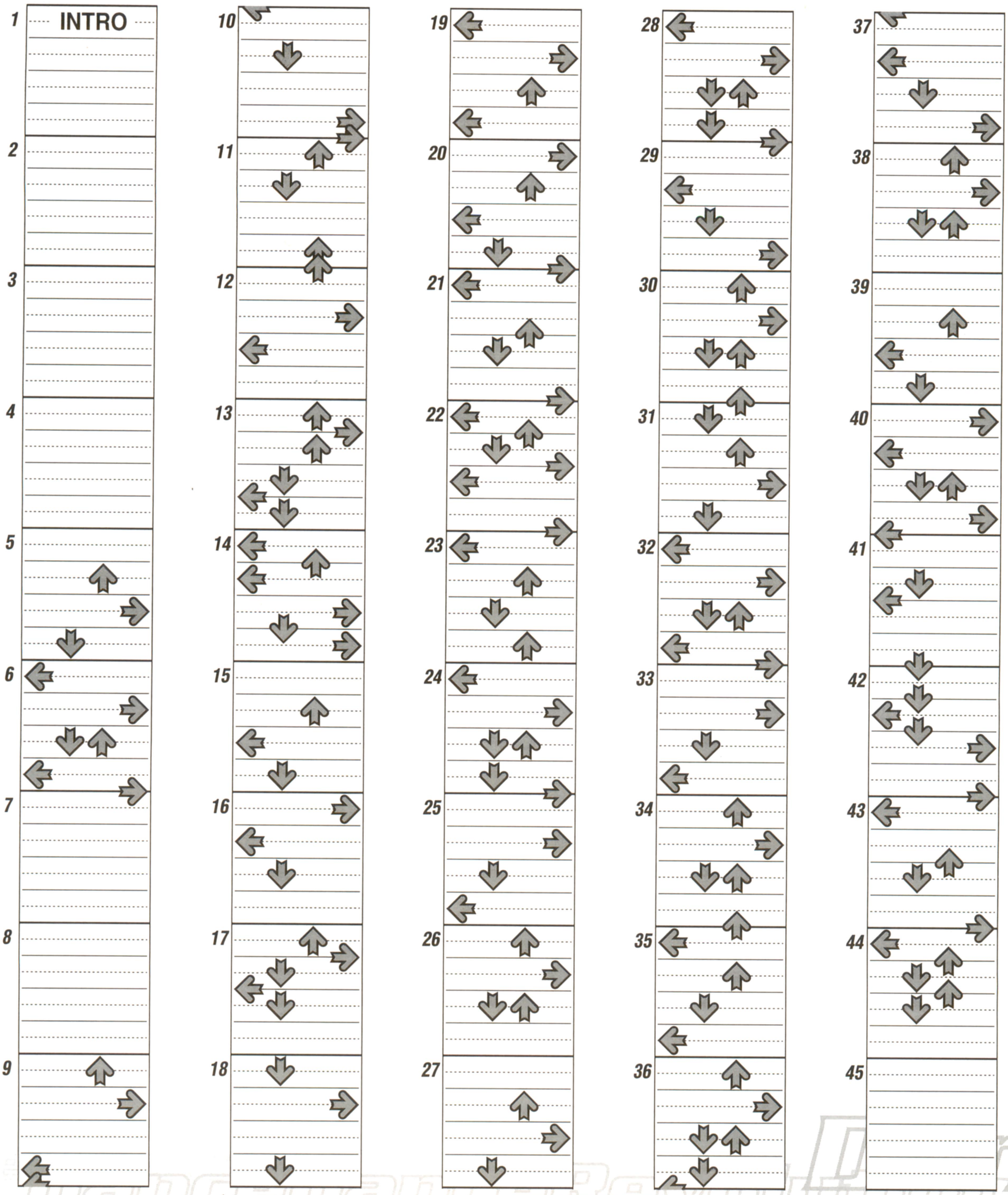
MAX COMBO : 153 MAX SCORE : 022002300



ANOTHER

PAIR-R 難易度4

MAX COMBO : 153 MAX SCORE : 022002300



ANOTHER

LITTLE BITCH

GENUINE



「PARANOIA」より難しい？

ANOTHERモードのこの曲は、基本的にHARDモードとは違ったものと考えた方がいいだろう。難しい90度踏みが、かなりごちゃごちゃと出てくるからだ。それに、一部に風変わりなステップも登場する。最初から順番にやってきていると、初めてここで出くわすような、とても“踏みにくい”ステップに遭遇するので、その練習が必要となる。これらについての攻略法を説明しよう。

特殊な90度踏みをマスターしよう

最初は、せり上がって来る矢印が2つから3つに増え、3つの時休符だったところに矢印が入ってくる形となる。そして、まず“あれ？”と思うのが11小節目の⬆の2連打だ。今までの「LITTLE BITCH」にはなかった8分踏みが出てくるので、驚いて踏めない人も多い。この部分には、8分踏みが来るということを頭に入れておきたい。

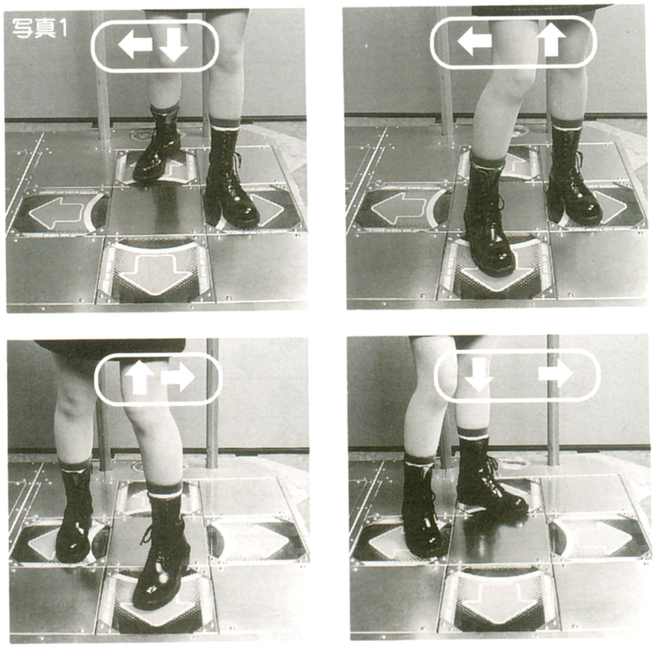
その後は休みなく8分が続く。この点に関しては、HARDモードの「LITTLE BITCH」と変わりがないが、90度踏みがやたらと出てくる点だけが違う。90度踏みに慣れてない人は、ここでBOOやMISSを出してしまうだろう。先々のことを考えると、それは避けたいので、90度踏みの練習はしておくこと（**写真1**）。

これから後が問題の“初めて出てくる特殊な踏み方”、⬅⬇の90度踏みの直後にある、8分踏みで⬇というステップパターンだ。これは、非常に踏みにくいだけでなく、慣れていないとここで混乱して、その後のMISSを誘発しやすい。だが、実は⬇だけの2連打なので、⬅⬇に飛んで、その際に⬇の足だけ上げて8分踏みをするといった感覚でこなせばいい。しかし、これと同じパターンは2回来るので注意すること。

そして次の山が、30小節目の、“同時踏みが8分となっている”パターン。まず最初の⬇・⬇⬆同時パターンだが、踏み方としてよく見られるのが、突入の➡を右足で踏んだら、⬇を左足で踏み、そしてもう片方の足を⬆に持っていきつつ、身体を浮かせて同時踏みにする方法。この“身体を浮かせる”ことが結構重要なので、ぜひ練習して身に付けよう（**図1**）。どうしてもできない人は、クリアするだけなら、最初の8分踏みを無視してもゲージは残るので、それでクリアしてしまってもいいだろう。当然、コンボは切れてしまうことを覚悟しておいてほしい。

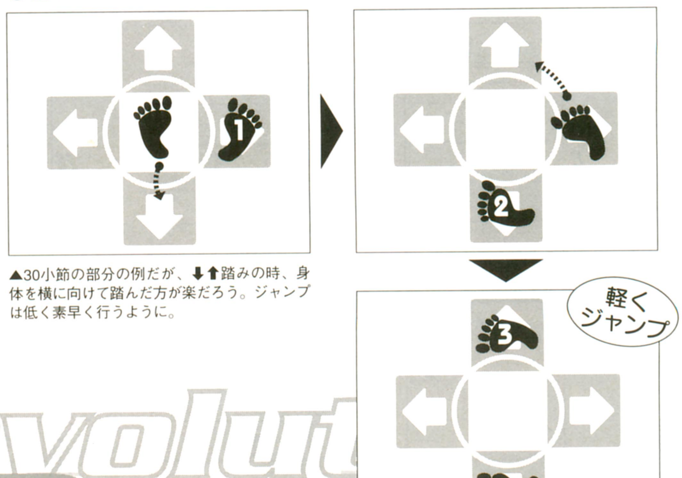
その後は、これまでの「LITTLE BITCH」に90度踏みが加わったステップと同じ状態が続く。ただ、休めるところがないので、集中力は切らさないようにしておこう。山を越えたからといって、MISSやBOOを出すと、ダンスゲージはガクンと減ってしまうからだ。

DDRでスコアアタックしようとした時、一番得点が高くなるためメインとなるANOTHERモード。そして、このモードのスコアアタックルートには欠かせないANOTHERモードの「LITTLE BITCH」はぜひマスターしてほしい。ハイスコアを目指す人にとって、試金石といえる曲なのだから。



▲足譜のパターンと踏む位置が瞬時に判断できるように、頭に叩き込んでおこう。

●図1



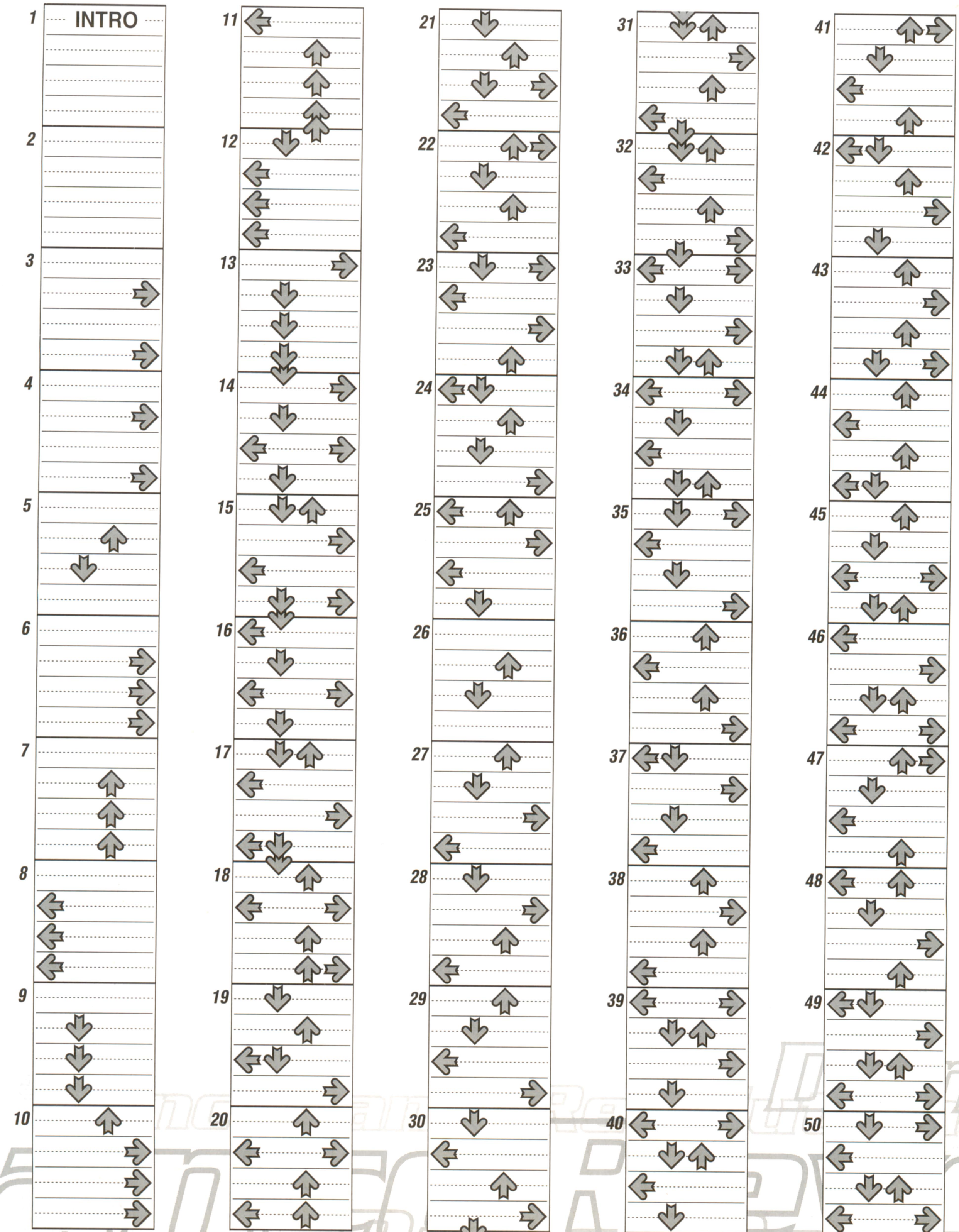
▲30小節の部分の例だが、⬇⬆踏みの時、身体を横に向けて踏んだ方が楽だろう。ジャンプは低く素早く行うように。



LITTLE BITCH

SINGLE 難易度6

MAX COMBO : 187   MAX SCORE : 040269300



ANOTHER

LITTLE BITCH

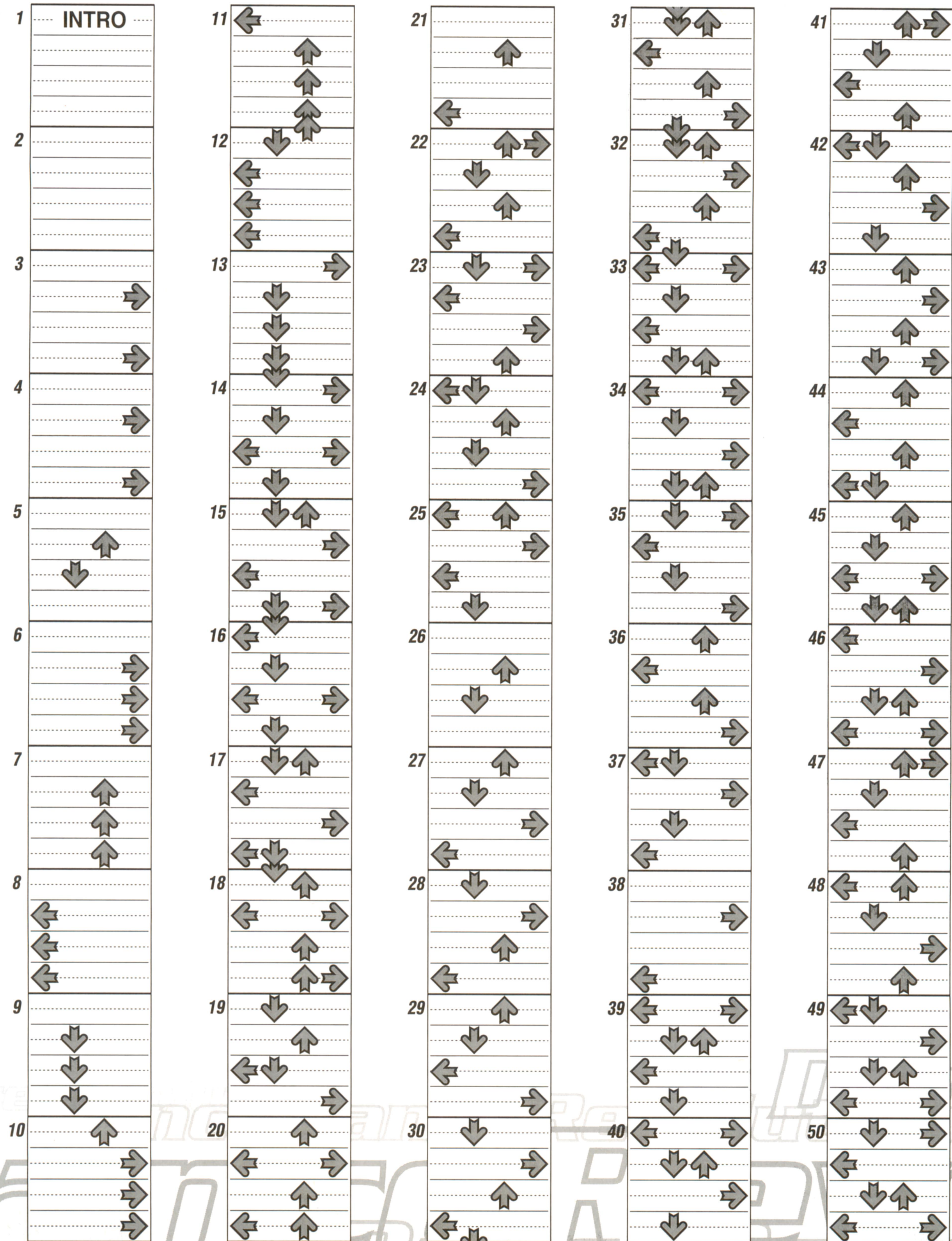
PAIR-L　難易度6　MAX COMBO：183　MAX SCORE：037728900



ANOTHER

PAIR-R 難易度6

MAX COMBO : 183 MAX SCORE : 037728900



ANOTHER

STRICTLY BUSINESS

MARVELOUS



ANOTHERモードの最難関曲

ANOTHERモードのこの曲は、HARDモードに比べると、さらに変則的な同時踏みや、8分踏みの繰り返しなどが次々と出てきて、ANOTHERモードの中でもかなり難しい部類だろう。

特に20小節目に見られる、同時踏み後の1拍の休みなどは、テンポを崩しやすい。また、⬇➡や⬅⬇などの90度踏みはANOTHERモード特有の足譜なので、ANOTHERモードをあまりプレイしていない人は、こういった同時踏みを、⬇・⬅と踏む8分踏みと誤解しがちなので気を付けよう。

さて、HARDモードと同じように、この曲で一番気を付けるポイントは、テンポの遅さである。

他の曲に比べて非常にテンポが遅いので、自分が感じているリズムよりも若干遅く踏むと、比較的PERFECTが出やすい。また、同時踏みをする前のジャンプも、若干遅くジャンプするとタイミングが取りやすい。

特に17～18小節目と、21～22小節目は1拍ごとに同時踏みがあるので、ここでタイミングを崩さないようによく注意してほしい。

その他気を付けることは、➡・⬇・⬅のような8分踏みで、バランスを崩さないことである。➡・⬇・⬅と踏むところはHARDモードと同じなので、HARDモードを参照してほしい。

そしてANOTHERモードでは、⬅・⬇・➡の直後に、➡・⬇・⬅と踏むところが追加されている。ここをうまく踏むには関東ステップの場合、⬅・⬇・➡を、左足・右足・右足と踏むのが比較的楽な踏み方の1つだが、ここでも左足に十分に体重をかけておかないとバランスを崩す可能性があるので、注意して踏んでほしい（図1）。

また、関西ステップで踏むには、やはり➡・⬇・⬅を踏むのと同じ要領で、画面に対して左側を向き、⬅・⬇・➡を、右足・左足・右足と踏めば楽に踏めると思う。

特に、29小節目から最後までは、関東ステップで踏んでいる人でも、こちらの踏み方の方が楽だと思うので、テンポが取りづらいと感じているプレイヤーは、ぜひこちらの踏み方で試してみよう。

また、このフレーズは、ANOTHERモードの「PARANOIA」にも出てくるので、アナパラをクリアできない人は、この曲で練習するといいだろう。

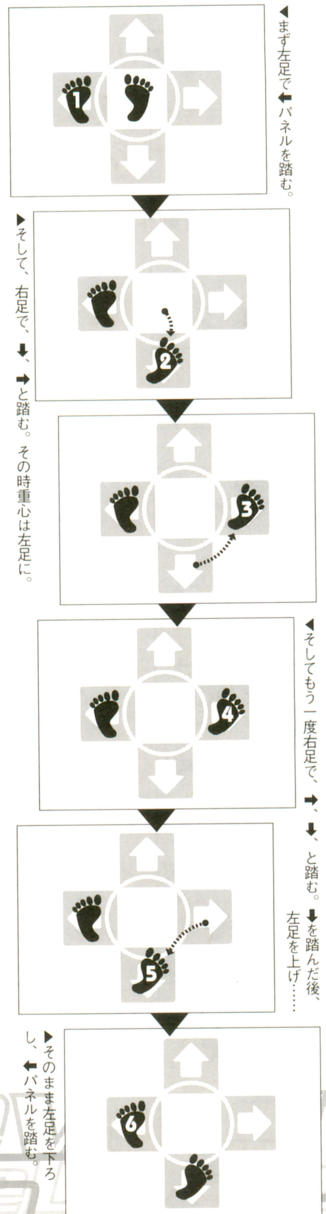
HARDのパフォーマンスがANOTHERでも使える

この曲でも、HARDモードで紹介されたパフォーマンスが使える。さらにANOTHERモードでは、⬅・⬇・➡を、右足・右足・左足と踏んだ直後に、⬅・⬇・➡と続くので、左足・左足・右足と踏めば、非常に格好よく見えるゾ（図2）。

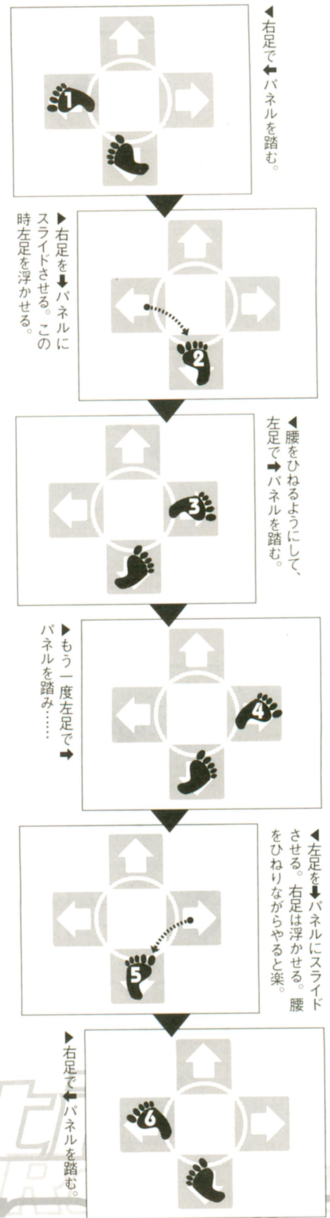
また、35小節目からの、⬇・⬆⬇・⬅・⬇・➡のフレーズは最初の1回は⬇を左足で踏み、上記と同じ方法で踏む。そして上記と同じ踏み方をすれば、2回目以降は⬇パネルに右足が乗っているので、次に⬇を踏む時にジャンプして⬇パネルに乗っている足を右足から左足に変えると、39小節目まで同じ踏み方ができるのだ。その部分を2人で同じように踏めば格好よく見えるので、余裕のある人同士でトライしてほしい。



●図1



●図2

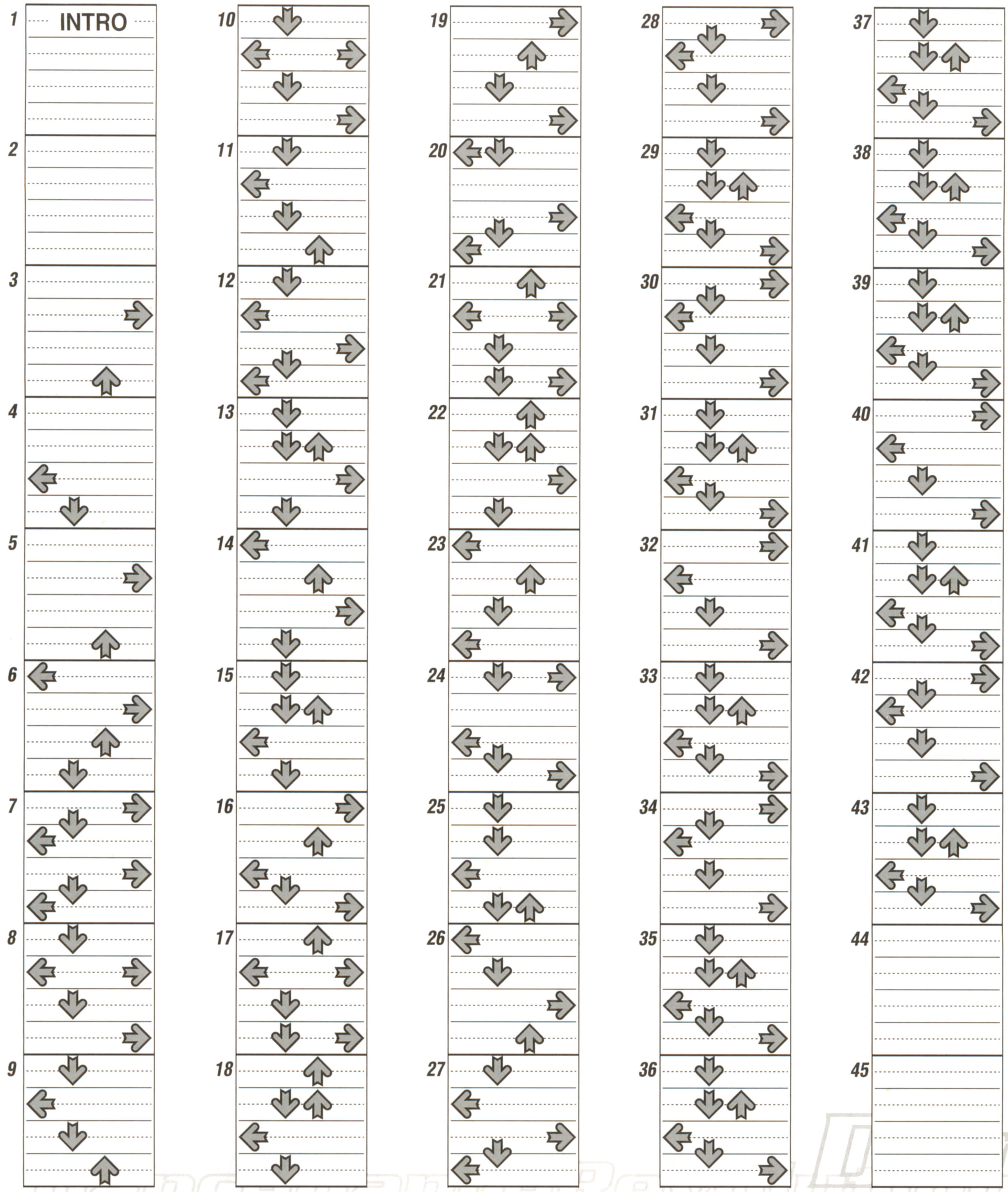


ANOTHER

STRICTLY BUSINESS

SINGLE 難易度5

MAX COMBO : 177 MAX SCORE : 034135500

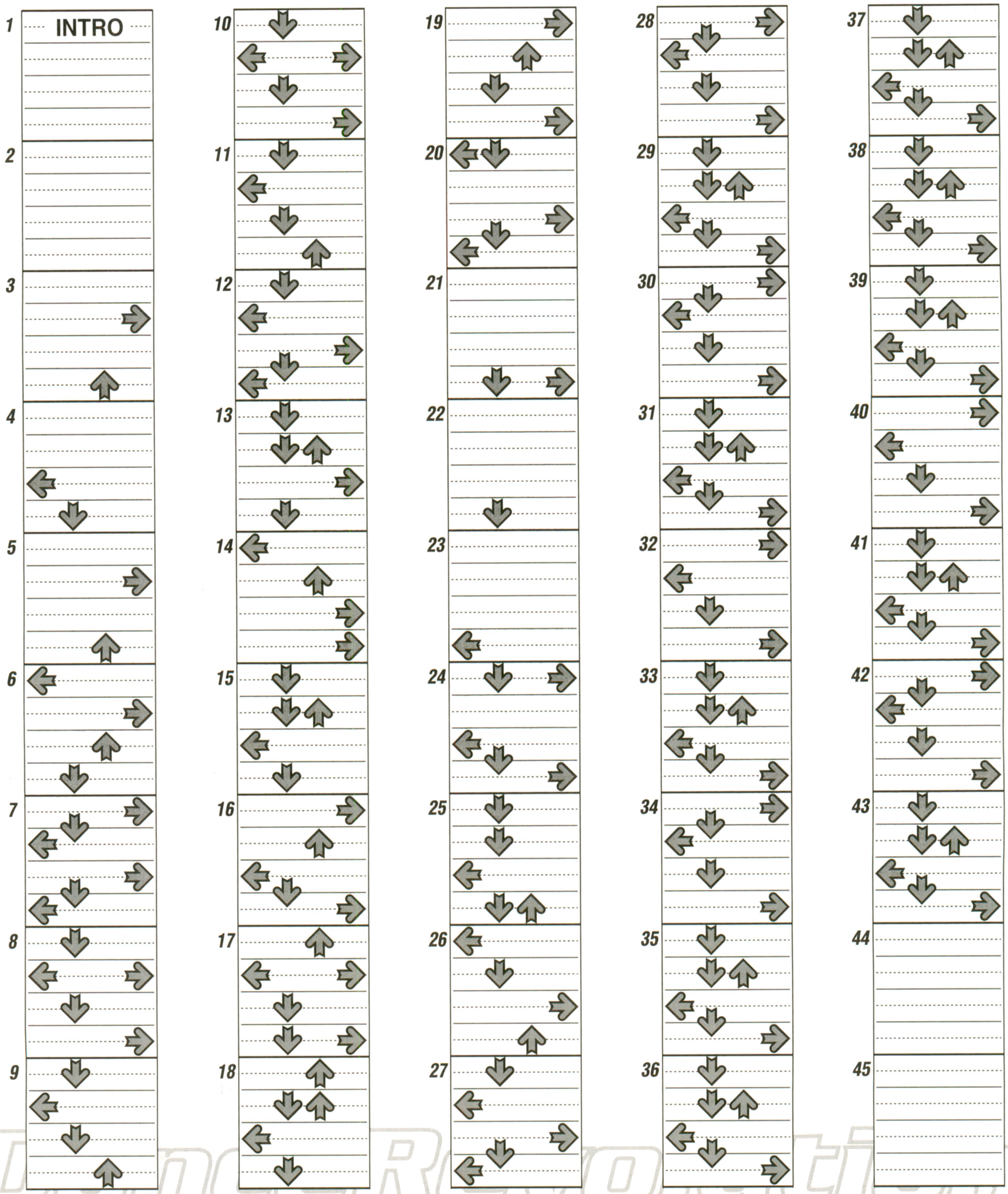


ANOTHER

STRICTLY BUSINESS

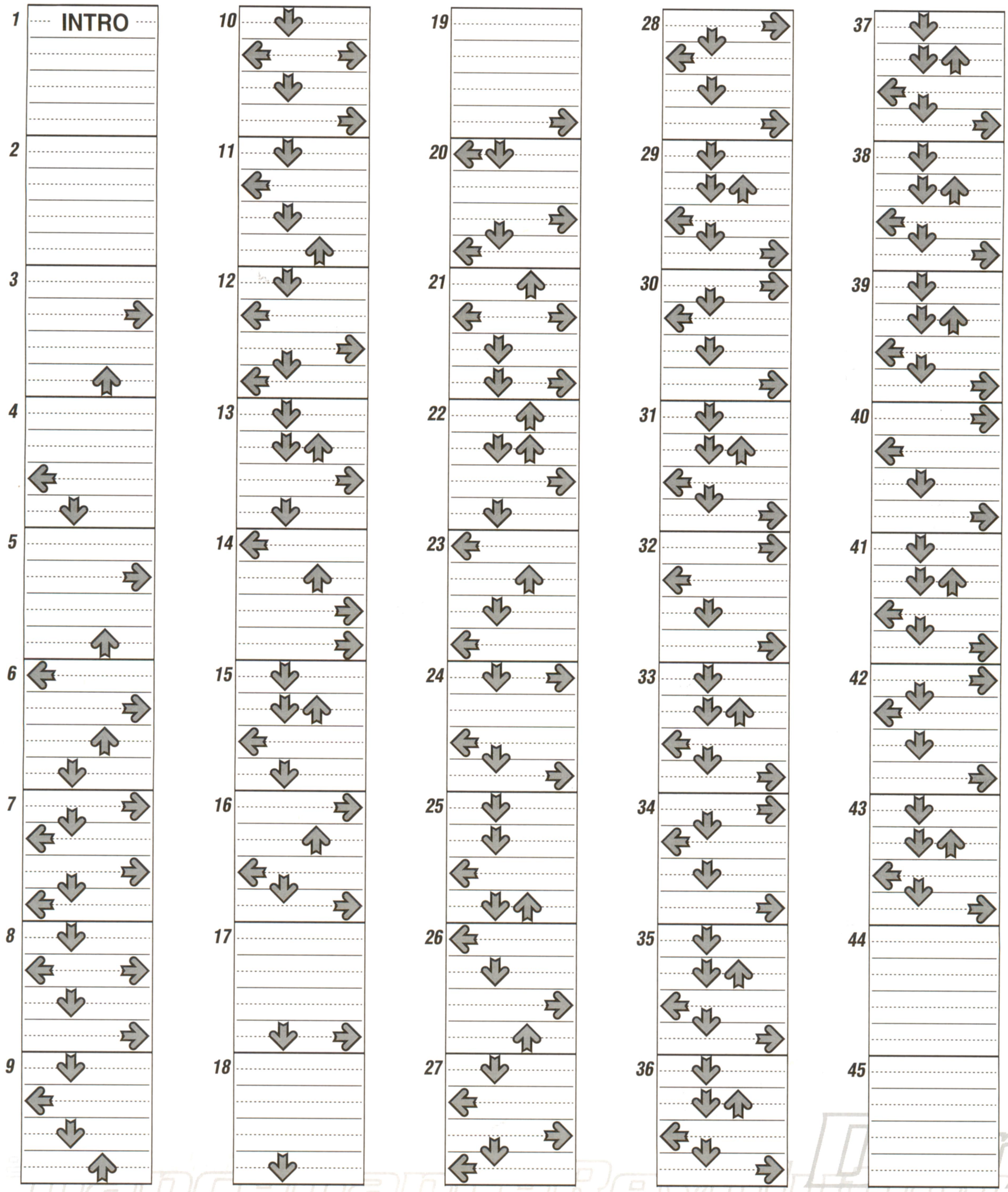
PAIR-L 難易度5

MAX COMBO : 168　MAX SCORE : 029164800



ANOTHER

PAIR-R 難易度5 MAX COMBO : 168 MAX SCORE : 029164800



ANOTHER

MAKE IT BETTER

GENUINE



正確にタイミングを取るのがクリアへの第一歩

この曲の特徴は、スローなテンポながら、8分のタイミングで踏むステップが非常に多いこと。ANOTHERモードになると、HARDモードよりもその傾向が顕著となるようだ。しかしながら、序盤から中盤にかけては、足譜に多少の違いは見られるものの、基本的にステップを踏むタイミングはほぼ同じである。踏むタイミングを正確に把握することが、この曲をクリアする第一歩であろう。

クリアするための3つのポイント

全体を通してポイントになる部分は、以下の3つになるだろう。

①左右のステップの切り換え

スタート直後は、8分踏みの3連続と4分踏みが織り交ぜられ、非常にテンポのよいステップだが、7小節目で4分の両足踏みを3連続で行う部分と、この直後に4分踏みを挟んで、8分踏みを9連続で行う部分がある。特に8小節目の終わりから9小節目にかけて、それまで左側を踏んでいたものが、右側のステップに変わるので、慣れないと体重移動が難しいだろう（図1）。

ここをうまく踏むには、全体を1つのまとまりとして考えるのではなく、曲の流れに乗って2つに分けてとらえるとよいだろう。

9小節目の頭の部分から始まるパターンは、5小節目からのパターンと同じなので、前半の6ステップと後半の3ステップを別のまとまりとしてとらえると、スムーズにステップを踏めるはず。⬇から➡のステップに切り換える部分のタイミングが難しいと思うが、リズムを把握してステップを踏んでもらいたい。

②テンポの取り方

この曲は全体的に8分踏みが多いので、テンポをキープするのはなかなか難しいと思う。中でも難関と言えるのが、17、19、23小節目などで出てくるパターンだろう。この部分は、両足4分踏みの後、8分踏みの4連続となっているが、ここで8分踏みの頭のタイミングを間違えると、その後のステップにも影響を及ぼす可能性が高い。

ここのタイミングは、「タン」を4分踏み、「タ」を8分踏みとすると、「タンタタタタ」とテンポを取るといい（図2）。

また、20～21小節目は上記のリズムの変形ととらえることができる。20小節目の頭からタイミングを表すと「タンタンタンタタ　タタタンタタタタ」。空白の部分は実際には休符はないのだが、ちょうど小節の区切れなので、別のパートとして把握するといい。

③8分踏みの多数連続

終盤で、8分踏みを10連続以上で踏むところが2カ所あるが、おそらくこれが、この曲の山場にして最難関だろう。ここを正しく踏めなければ、クリアは難しい。そのためには、矢印の多さに惑わされず、パートを区切り、曲のテンポに合わせたタイミングを覚えるといいだろう。

まず1回目は35～37小節目。一見すると矢印が大量に降りてくるので混乱を起こしがちだが、ここは前出のタイミングの組み合わせととらえるといいだろう。前項と同じようにタイミングを表すと、「タンタンタタタタ　タタタタタタタタ　タタタンタタタタ」という感じだ。すなわち、前項で触れたテンポの間に、8分踏みの8連続があるととらえること。こうすれば、何回連続して踏むかを覚える必要がなく、曲のテンポに合わせて踏めると思う。

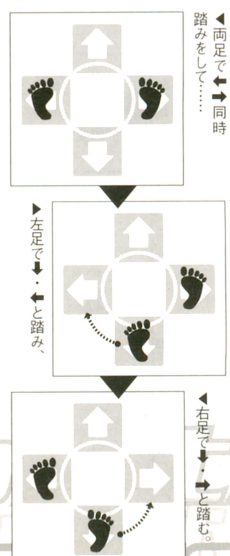
2回目は曲の最後の部分である39、40小節。この部分も1回目同様「タンタンタタタタ　タタタタタタタタン」ととらえてみる。一番最後のステップは8分踏みに見えるが、実際は両足踏みであり曲のフィニッシュであることから、4分踏みととらえれば、タイミングよく踏めるものと思われる。

また、この最後の8連続部分は足運びが難しいと思うが、前半4つと後半4つで分けて考えるといいだろう。前半4つを左足から始めて交互に、後半4つは右足から始めて交互に踏み、最後が両足踏みでフィニッシュとすれば、テンポよく踏めるだろう。1カ所だけ右足で連続して踏むことになるが、リズムを把握していれば無理なく踏めるものと思われる（図3）。

無理なく踏むためにすべきこととは……

この曲では8分踏みが多用されているが、途中1拍以上の休符も織り交ぜられている。無理なくステップを踏むためには、ここで一度中央に足を戻せばいい。その方が曲に乗ってステップを踏めるだろう。軽快な曲の流れに乗り、リズムを刻む気持ちでステップを踏んでもらいたい。

●図2

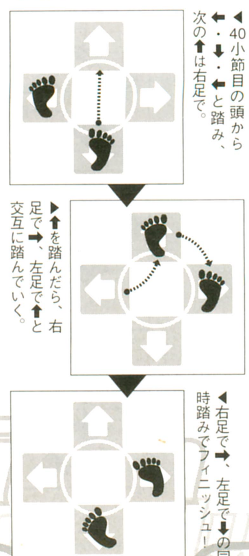


▲両足で⬅➡同時踏みをして……

▲左足で⬇・⬅と踏み、

▲右足で⬇・➡と踏む。

●図3



▲40小節目の頭から⬅・⬇・⬅と踏み、次の⬆は右足で。

▲⬆を踏んだら、右足で➡、左足で⬆と交互に踏んでいく。

▲右足で➡、左足で⬇の同時踏みでフィニッシュ！



●図1



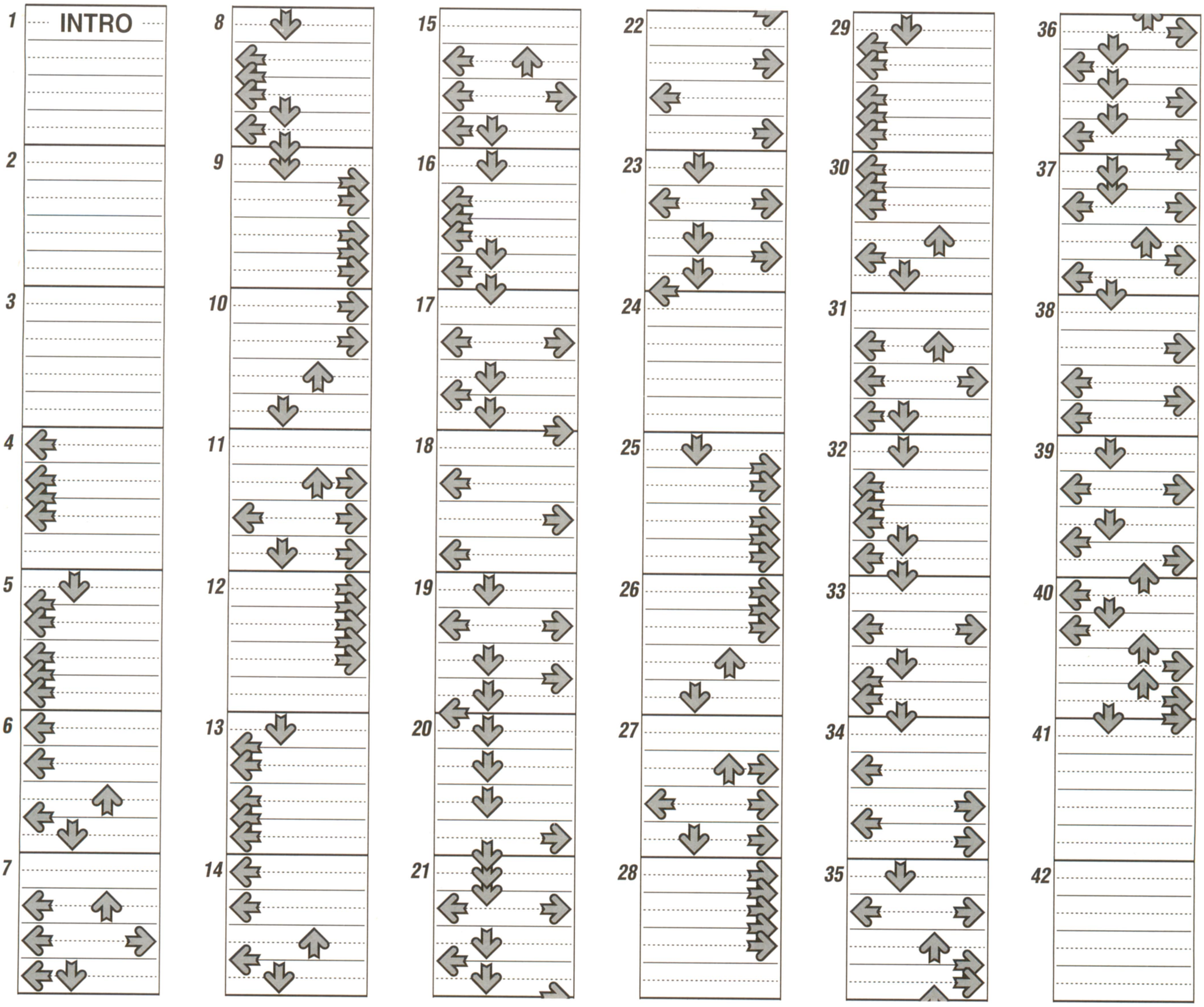
▲8小節目は、⬅と⬇しか出てこない。⬅パネルは左足で、⬇パネルは右足で。

▲9小節目の最初に⬇は、右足で踏み、すぐ右足で➡パネルを踏む。

ANOTHER

MAKE IT BETTER

SINGLE　難易度6　MAX COMBO : 188　MAX SCORE : 040932300



ANOTHER

リズムを刻む難しさ

DDRで使っている楽曲は、遅いものは110BPM（BPMは1分間に何回刻むか）から速いものは180BPMとかなり差があります。人間は130～140BPMがリズムを刻みやすいようですね。だから135BPMの「BUTTER FLY」が踏みやすいため、人気曲の1つになったのでしょう。

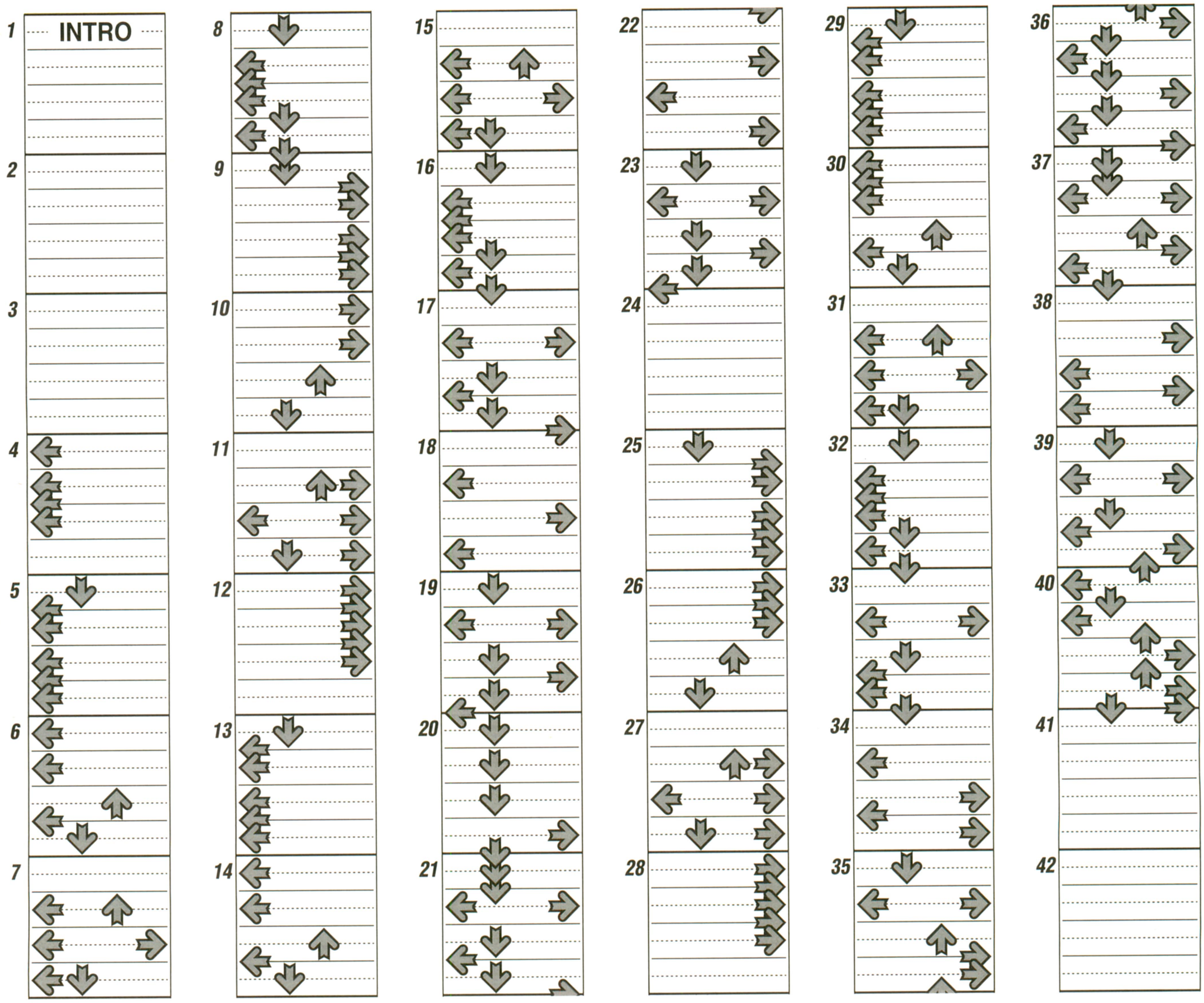
人間は、ある程度一定のリズムで刻むことは可能ですが、いかんせん機械ではないので、どうしても微妙にズレてしまいます。たとえドラマーでも、厳密に測定すればズレているはず。

また、DDRでリズムを刻む時、厄介な要素が絡みます。「PARANOIA」や「TRIP MACHINE」といった、打ち込み（シーケンサーを使い、音色・音階・テンポを制御した音楽）の場合、常に一定のリズムで刻まれていますが、「THAT'S THE WAY」や「LITTLE BITCH」といった生演奏タイプの音楽は、テンポが速くなったり遅くなったりしているのです。先程いったように人間がリズムを刻んでいるのでどうしようもないのですが（スカの場合、だんだん速くなるのがよいとされていますが……）。

その微妙なズレを知らないと、GOODを踏む可能性があります。よく聴けばそのズレが分かるはず。そこまで把握すれば真のスコアラーになれるでしょう。

MAKE IT BETTER

PAIR-L　難易度6　MAX COMBO : 188　MAX SCORE : 040932300



ANOTHER

3歩先の矢印を認識しよう

流れてくる矢印を目で確認し、どの方向か認識した上で、足を動かして踏みます。この作業は意外と大変。踏み損なう原因として考えられるのは、まず矢印を認識できないためと思います。

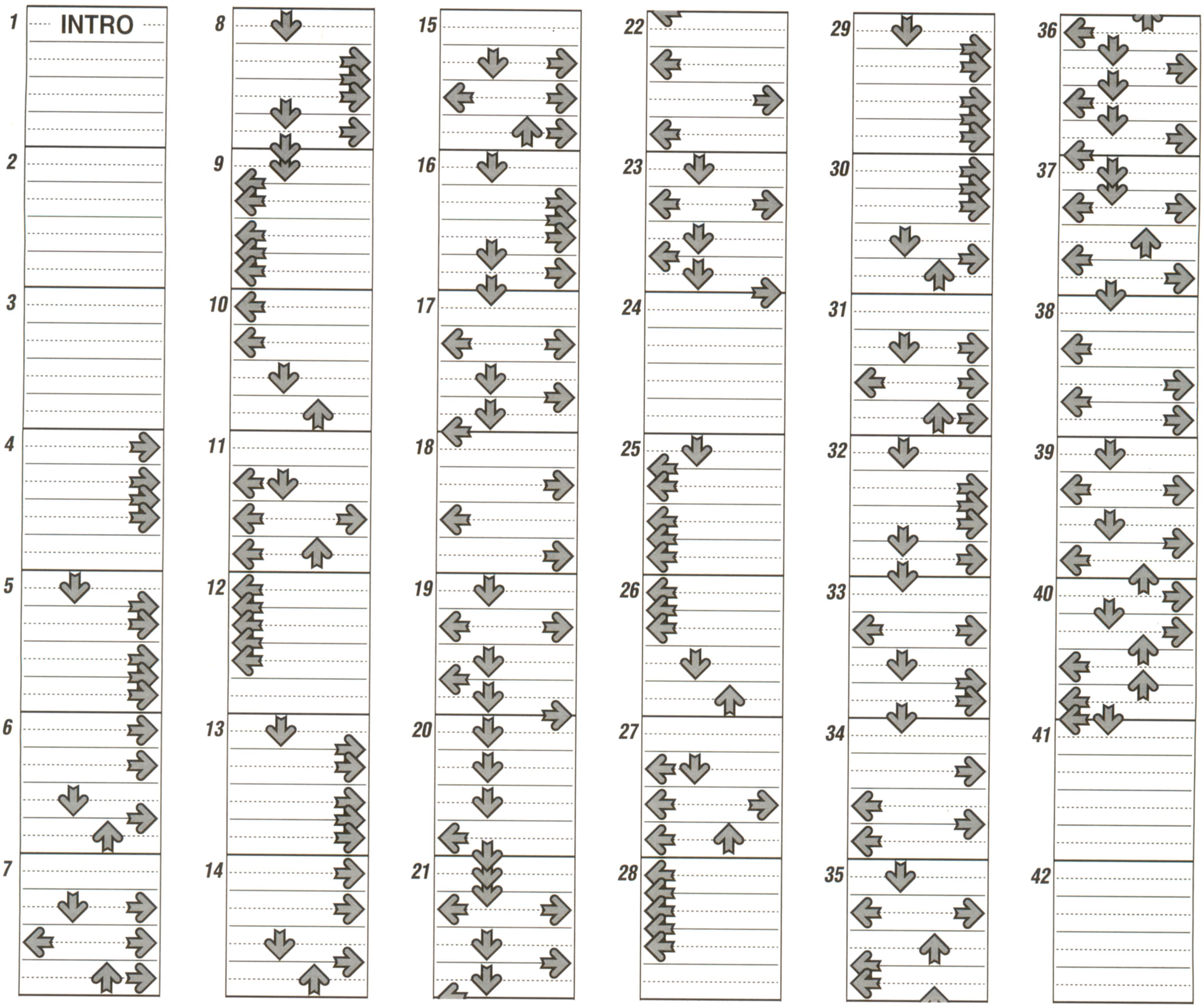
矢印は4つ横に並んで表示され、上下左右の矢印の登場する位置は決まっています。⬅と➡はそれぞれ両端に登場するため認識しやすいですが、⬇と⬆は、真ん中にあるため、上と下がごちゃごちゃになってしまいます。それを回避するには、流れてくる位置によって上下左右を認識するのがいいでしょう。

また、ステップゾーンに来た矢印をタイミングよく踏むのが、このゲームのルールですが、最低でも3つ先の矢印まで見るようにしましょう。初心者は、次に来る矢印を認識していないため、無理な足運びになったり、バランスを崩してしまうことがありがちです。これを防ぐには、次、その次ぐらいまで確認して、足運びを考えましょう。

3つ先を見ることはなかなか難しいでしょう。でも、上達するためにはこうしないとクリアも難しいと思います。パフォーマーも先の矢印を確認して回れるかどうか瞬時に判断することもあります。そのくらい余裕を持って矢印を見られるようになれば、上級者の仲間入りです。

PAIR-R 難易度6

MAX COMBO：188　MAX SCORE：040932300



プレイしたら筋肉をほぐしておこう

さて、汗の処理も終りました。次にやってほしいのは「筋肉をほぐすこと」です。

DDRをプレイする前に、入念に準備運動をしたとしても、やはりハードな運動をするのですから、当然身体には疲れが蓄積されます。「この程度なら大丈夫」と頭で思っても、身体は正直なのです。踊った後、どうも足が突っ張ってくるという人は、軽くマッサージをして、筋肉のこわばりをほぐしましょう。

家に帰ったら、ストレッチするのはお勧めです。筋肉がこわばってたり、次の日、筋肉痛を起こすような可能性があるほど踊った人は、このストレッチはものすごく重要です。そのままだと確実に身体が硬くなっていってしまいます。DDRに向かう前にストレッチをして、踊り終わってからもストレッチをすれば、もう万全といえるでしょう。それでも身体が硬いと感じたら、お風呂に入りましょう。できれば、熱めよりもぬるめの方がいいですね。それも時間をかけてお湯につかれば、身体の疲れは取れますし、気分もリフレッシュします。

今日の疲れを残さないようにするのが、一流のダンサーというものです。フレッシュな心と身体で、DDRの難関ステージのクリアを目指してください。

PARANOIA

PARAMOUNT



クリアできると とても楽しい曲

おそらく、踊るという意味では一番楽しいと思われる曲。そしてプレイヤーがHARDモードの「PARNOIA」をクリアして、次にひっかかるのもこの曲であろう。もしかしたらANOTHERモードの「LITTLE BITCH」と言う人もいるかもしれないが。

「PARANOIA」のステップパターンは、他の曲のステップパターンを組み合わせたものというのはご存じだろうか。「PARNOIA」は「BUTTERFLY」、「MY FIRE」、「STRICTLY BUSINESS」と、「PARANOIA」オリジナルの4つのステップパターンにより構成されているのだ。そのことを踏まえた上、よくステップを見てほしい。

90度踏みに 慣れることが大事

まず全般的に言えることは、90度踏みが非常に増えていること。これはANOTHER全般にも言えることである。⬇⬆同時や⬅➡同時といった、単純な踏みに比べ、90度踏みは慣れないうちは混乱しやすい（**写真1**）。ましてDDRの中でテンポが一番速い「PARANOIA」で多く出てくるのだ。一度MISSをしてしまうと、それが他のMISSにつながりやすい。「PARANOIA」をやる前に、他のANOTHERの曲で90度踏みにも慣れておくといいかもしれない。



3連打の前の 同時踏みに注意

14小節目ぐらいまでは、HARDの「PARANOIA」をクリアしているプレイヤーなら別に問題はないだろう。逆にここで問題があるようだと、クリアするのは厳しい。このあたりはゲージを稼ぐつもりでプレイしてほしい。

16小節目から、90度踏みや3連打といった、身体が不安定になる要素が続く。3連打に備えることを考えながら、踏むといいだろう。

21小節目から28小節目までは、HARDモードの中盤とミラーになっている配置が続く。ここでも、PERFECTをできるだけ取りにいってゲージを稼いでおくといいだろう。29小節目からはHARDモードで最難関であった、変調の3連打である。基本的にはHARDモードとまったく変わらないが、よく見ると、3連打の前に⬇⬆同時踏みがあるのだ。これがあるとないとでは、かなり難易度が変る。⬇⬆が同時であることで、ジャンプをしなければならず、そしてそのジャンプによって、体制が崩れてしまい、3連打でミスをしやすくなる。しかも両対称に矢印が来るので、軸足を決めているとなおさら難しい。左足でも右足でも3連打できるように練習をしておこう。

37小節目からは90度踏みを含む、4分踏みの連続。ここでダンスゲージを回復させておきたい。

55小節目が終了した後には、「STRICTLY BUSINESS」のステップパターンが来る。つまり⬅・⬇・➡や➡・⬇・⬅などの8分踏みである。基本的に踏み方は2つだ。⬇・➡をすべて右足で踏み、⬅のみ左足で踏む方法と、⬇を左足（右足）、⬅・➡を右足（左足）とする方法である。走るような格好になる感じだ。

前者は踏みやすいが、右足に負担がかかるし、後者は、それ以外のステップが来ると対応しにくいという、それぞれがメリット、デメリットを持っている。

これはプレイヤーに合っている方でやってもらいたい。もっといい方法があればそれを使うといい。

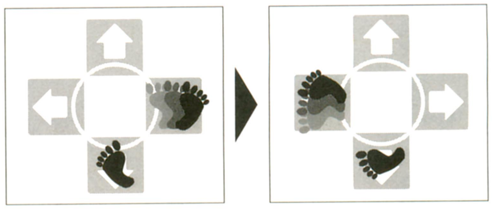
そして、63小節目からは連打の山が続く。連打にはいろいろな踏み方があるが、ここでは1つ、すべて右足（左足）でまかなう方法をご紹介する。

⬇だけを左足（右足）で踏み、連打はすべてもう片方の足に任せてしまうというもの（**図1**）。連打する足は、当然利き足の方がいいだろう。安定はするが、使う場合は足の負担は覚悟しておきたい。

連打が終わり疲れきったところに待っているのは、ごちゃごちゃした同時踏みの嵐である。しかし、ここは90度踏みを冷静に踏めば対処できるので問題はないだろう。

以上がポイントだが、「PARANOIA」は、そのモードでやってきた踏み方すべてのおさらいといっても過言ではない。ここまで他の曲でしっかりできていれば、そうつまずかないだろう。そして、この曲ほど、プレイしていて面白い曲もないと思われる。パフォーマンスのしがいもあるので、頑張ってほしい。

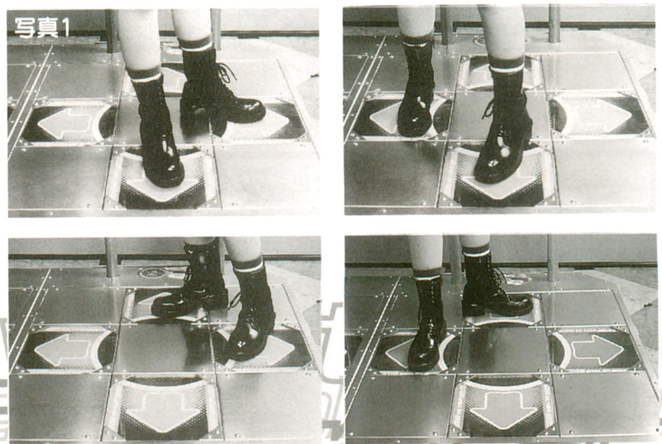
●図1



▶左足で⬇パネルを踏み、右足で➡パネルを連打。最後の右パネルを踏んだ後、左足を持ち上げるような感じにして、

◀左足で⬇パネルを踏む。右足で⬅パネル連打。➡パネル連打の時より少し左を向くとやりやすい。

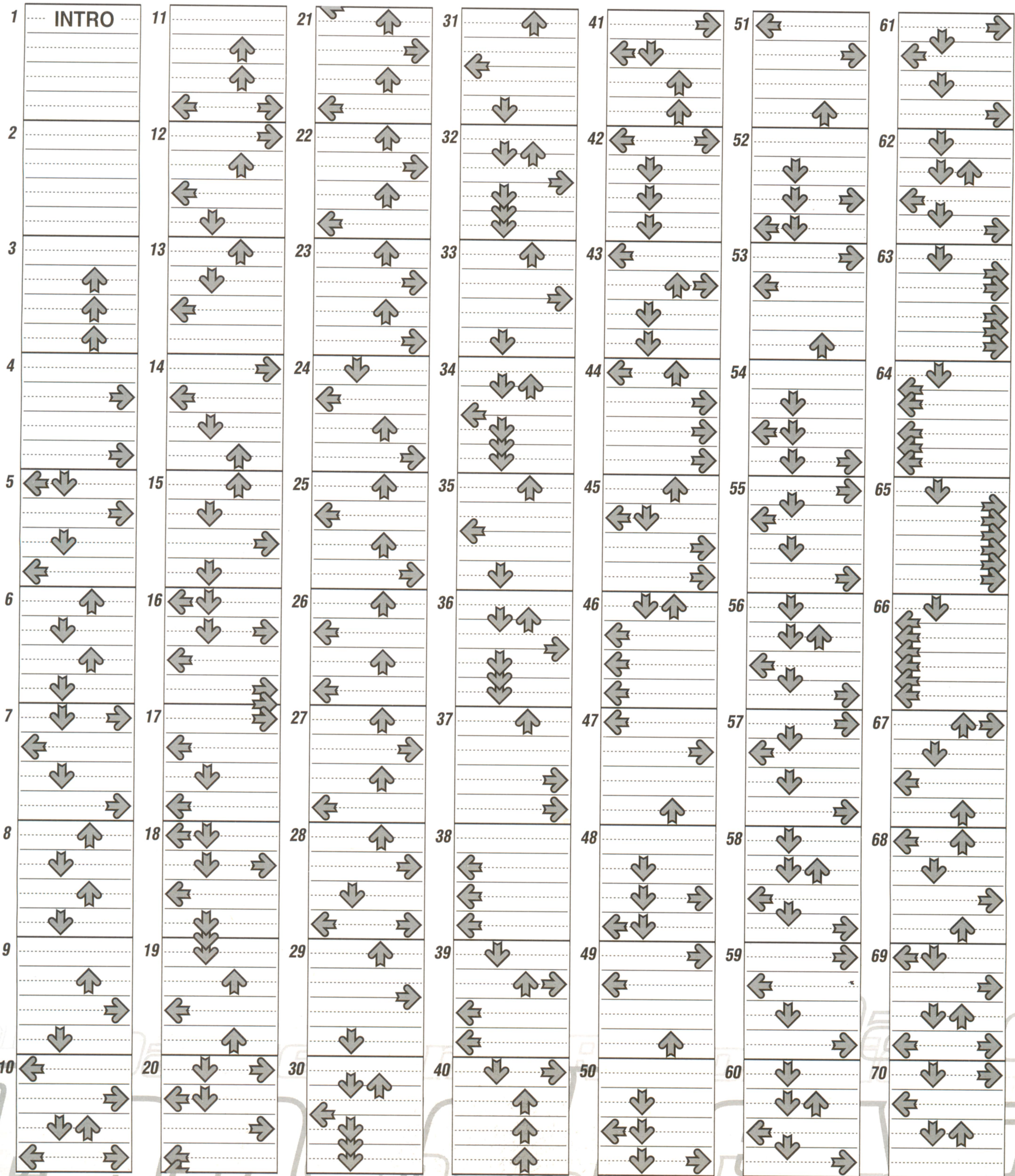
▼同時踏み4パターンがすべて出ている。



PARANOIA

SINGLE 難易度7

MAX COMBO : 275　　MAX SCORE : 128643300



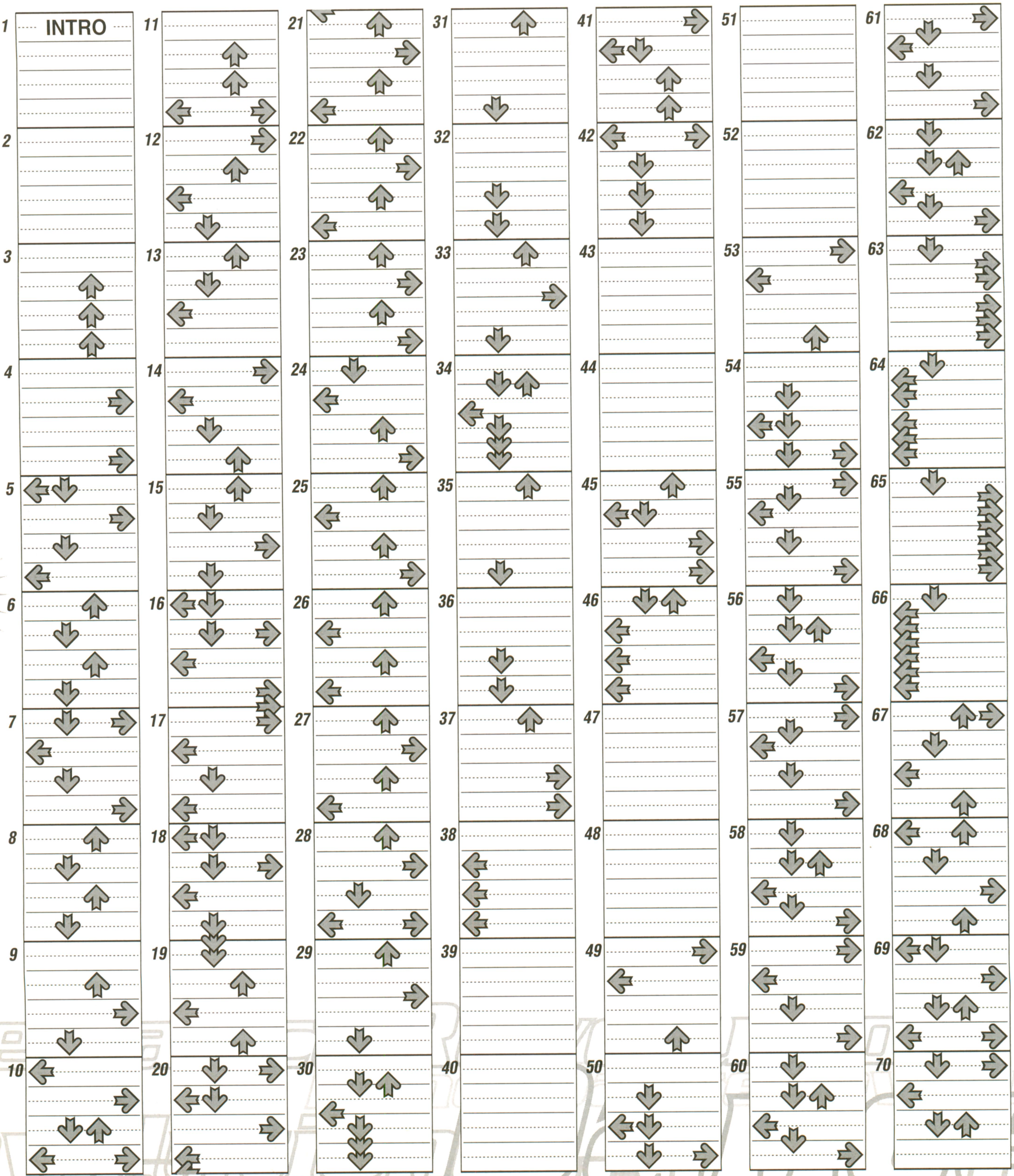
ANOTHER

PARANOIA

PAIR-L　難易度７

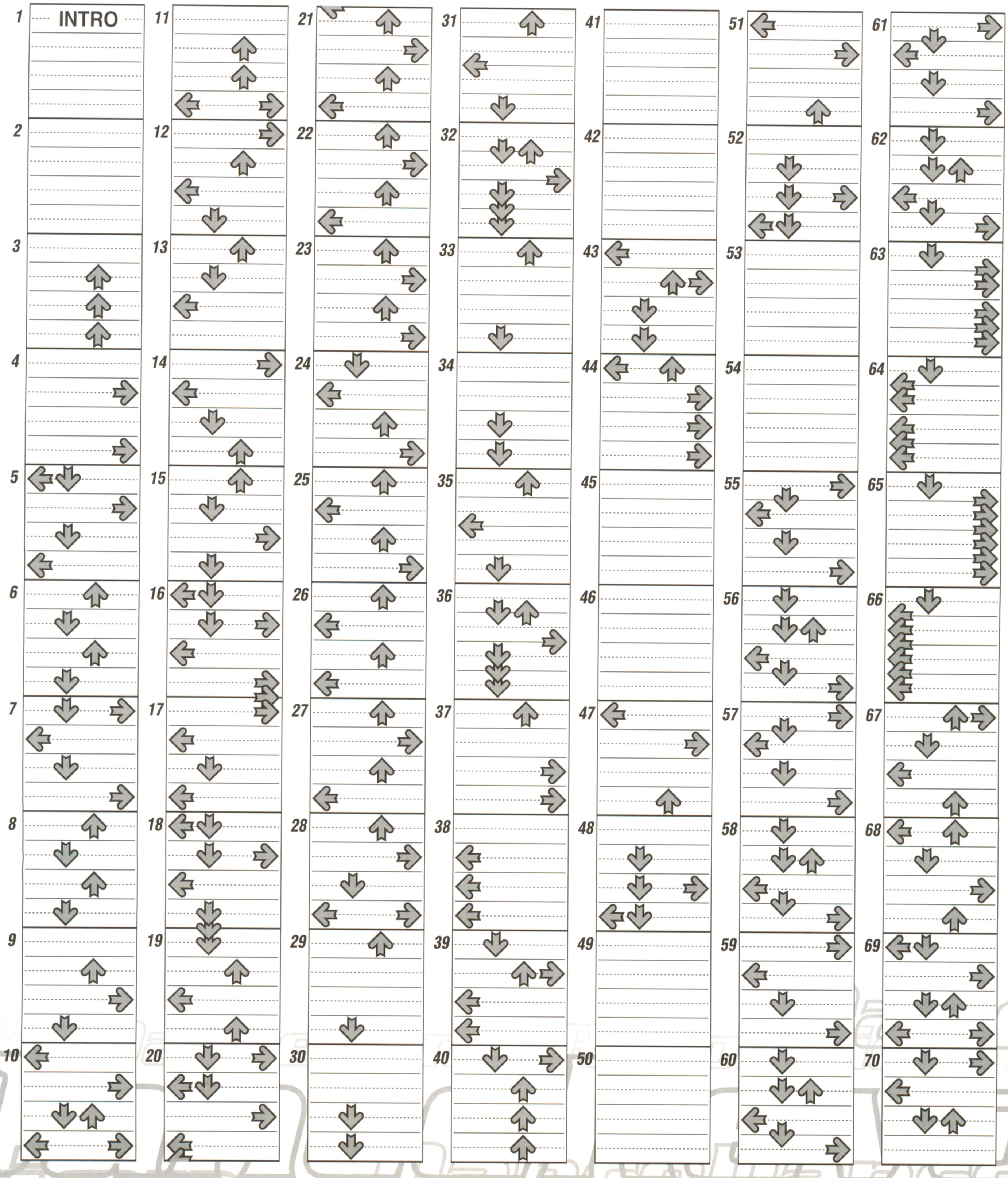
MAX COMBO : 239　MAX SCORE : 084323700

ANOTHER



PAIR-R 難易度7

MAX COMBO : 239 MAX SCORE : 084323700



ANOTHER

TRIP MACHINE

PARAMOUNT



8分休符のステップに注意しよう

本曲「TRIP MACHINE」は、ハイレベルな曲の1つ。1拍ごとの4分ステップだけでなく、8分休符を挿入したステップが頻繁に出てくるからだ。ステップの始まりがズレていることを知らずに踏み続けると、BOOやMISSが頻出して途中でゲームオーバーになるので注意してプレイしよう。

8分踏みが増えて難易度が増してくる

イントロが終わると、早速4分踏みが連続して登場する。テンポが速いため、踏み遅れないように注意すること。そして、9小節目から8分踏みが現れるが、両足を交互に使うか、足を滑らすように移動させて遅れないようにしたい。

3連の8分踏みが5回続いた後、14小節目には8分踏みの5連続ステップが現れる。基本的に、3連続の8分踏みと同じように注意すればいい。➡から時計回りに1周するので、足運びを考えて踏んでいこう。ただ5連続ステップは、早く踏みたいという意識が強すぎて、テンポが速くなりがちなので、リズムに乗ってしっかりパネルを踏むように心がけること。

また15～19小節目までは、4分踏みと14小節目の逆パターンに当たる8分踏みの5連続ステップが続くので、同じ部分に注意して確認しながら着実にクリアを目指そう。

21小節目からは同時踏みが登場。ここからしばらく4分踏みが続くが、90度踏みが休む間もなく出てくるので、足譜を見てしっかり覚えておきたい。

この同時踏み攻撃が一段落すると、この曲特有のトリッキーなリズムが27～28小節目にかけて現れる。ここは、HARD（NORMAL）とまったく同じなので、HARDをクリアしているのであれば問題ない。曲の低音部をよく聴き、それに合わせて踏もう。

変則踏みをクリアすると、29小節目から37小節目までは時計回りのステップがずっと続く。8分踏みが各所に現われるが、4分踏み6回、8分踏み3回の繰り返しだと覚えておけば難しくないだろう。回転して踊る人はこの部分を利用できると思うが、かなり高速の回転になるので、ある1点を見続けるなどして目が回らないように気を付けてほしい。

トリッキーなリズムにここで慣れておこう

ここが終わると、1小節休符で気持ちを落ち着かせ、曲の後半部に入る。変則リズムが頻出してくるの注意しよう。

39小節目は半拍遅れて踏もう。ここは、8分踏みの3連続の頭を踏まないような感覚でいくといい。41小節目では8分踏みの3連続ステップが2回登場した後、43小節目の頭の8分踏みはまた半拍ズレて踏むことになる。そして、46～47小節目では小節を挟んでの8分踏みとなる。4分踏みを「タン」、8分踏みを「タ」とすると、この部分は「タンタタ」といったリズムになる。

そしてもう1つ、リズムを掴みにくい箇所が48～49小節目にかけて出てくる。8分踏み1個分遅れて始まり、8分の3ステップ、4分の2ステップ後、8分の3ステップとサンドイッチされた感じだ。この部分は、リズムを掴んでいないとMISSを出しやすい。上記の表現だと「タタタン、タン、タタタタン」というふうになるので、しっかり頭に叩き込もう。

50～51小節目の変速リズムをクリアすれば、1個おきに90度踏みが現れ（**図1**）、最後は8分踏みとなる。8分踏みは、リズム的にはHARDと同じだが、時計回りに踏むようになっている。これさえ覚えておけば踏めるだろう。

言葉だとうまく伝わらないかもしれないが、プレイを重ねるたびに曲調を覚え、変則リズムをマスターできるようになってほしい。

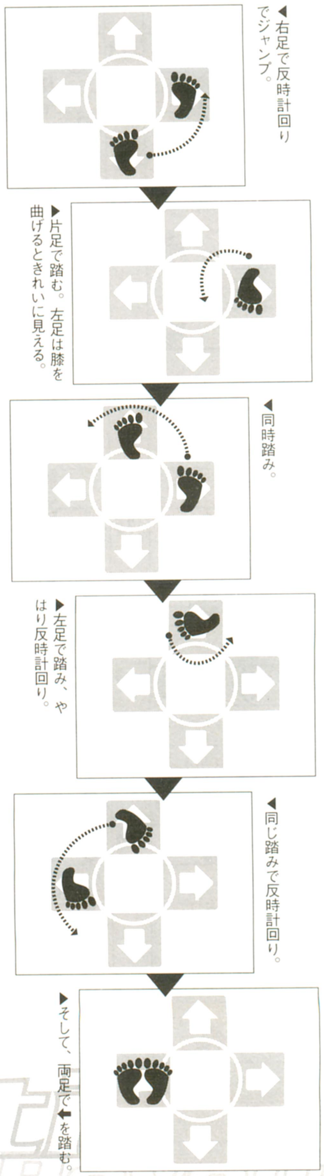
ペアプレイのパフォーマンスで華麗に魅せよう

次に、ペアプレイ時の足譜について解説しよう。足譜を見れば気が付くと思うが、中盤部分は1プレイヤーの足譜を左右対称にしたものが2プレイヤーの足譜となり、交互に踊る部分が出てくる感じだ。この交互に踊る部分をうまく使って、アクションをすれば、周囲を注目させるような格好いいプレイができる。

また、クリアを安定してできる方はオールコンボやMIRRORモードに挑戦してみてはどうだろう。通常のプレイとはひと味違った緊張感が味わえ、普段プレイしている時の何気ないミスや癖などが改めて分かるかもしれない。ANOTHERモードを完全にマスターできたと自負するなら、最高難易度のMANIACモードでも十分対応できるはずだ。



●図1



◀右足で反時計回りでジャンプ。

▶片足で踏む。左足は膝を曲げるときれいに見える。

◀同時踏み。

▶左足で踏み、やはり反時計回り。

◀同じ踏みで反時計回り。

▶そして、両足で⬅を踏む。

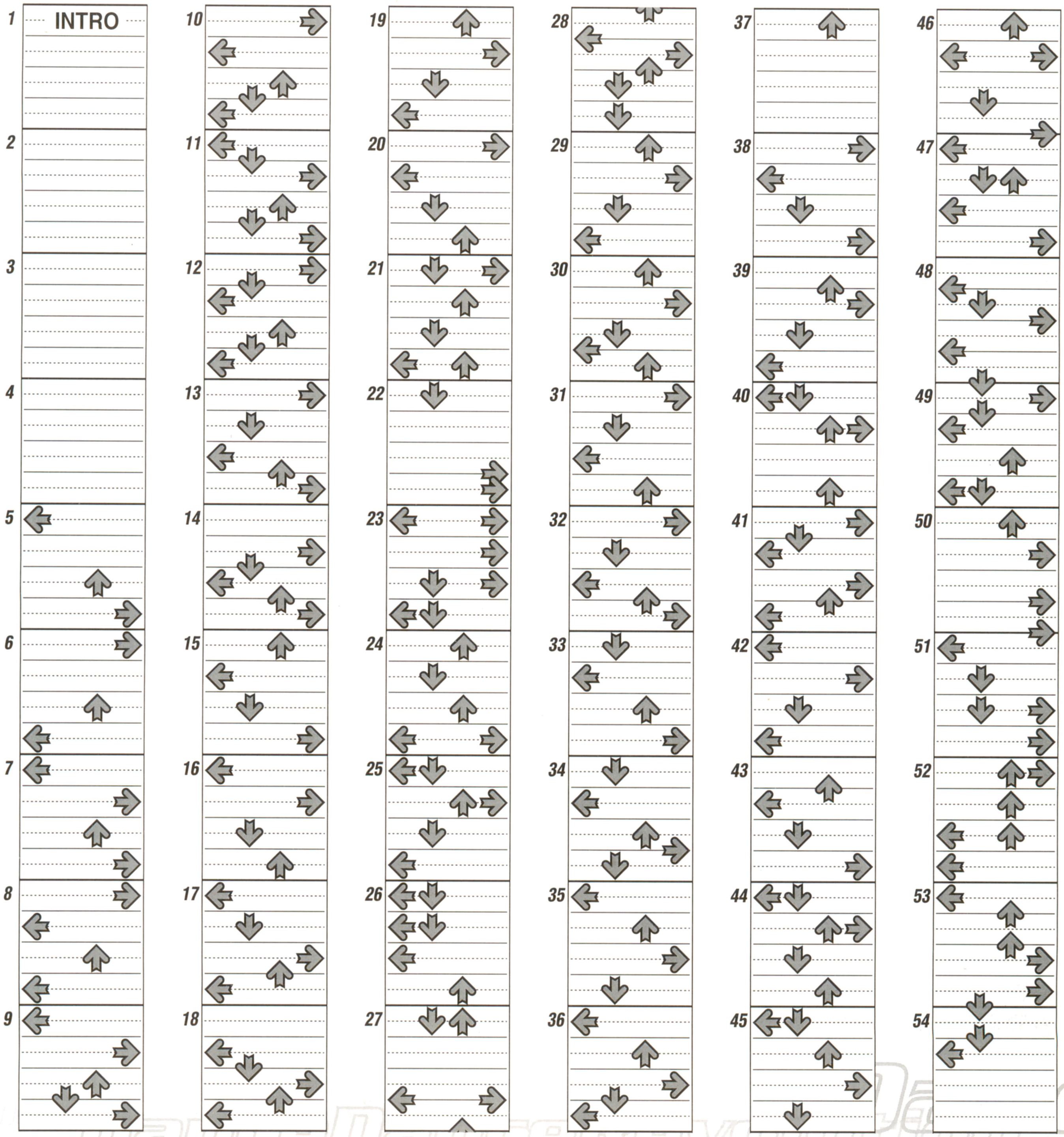
▲51～53小節のパフォーマンス例。このような回転方法もあるので、いろいろ編み出してほしい。

ANOTHER

TRIP MACHINE

SINGLE 難易度７

MAX COMBO : 211　　MAX SCORE : 057939300



ANOTHER

TRIP MACHINE

PAIR-L 難易度7

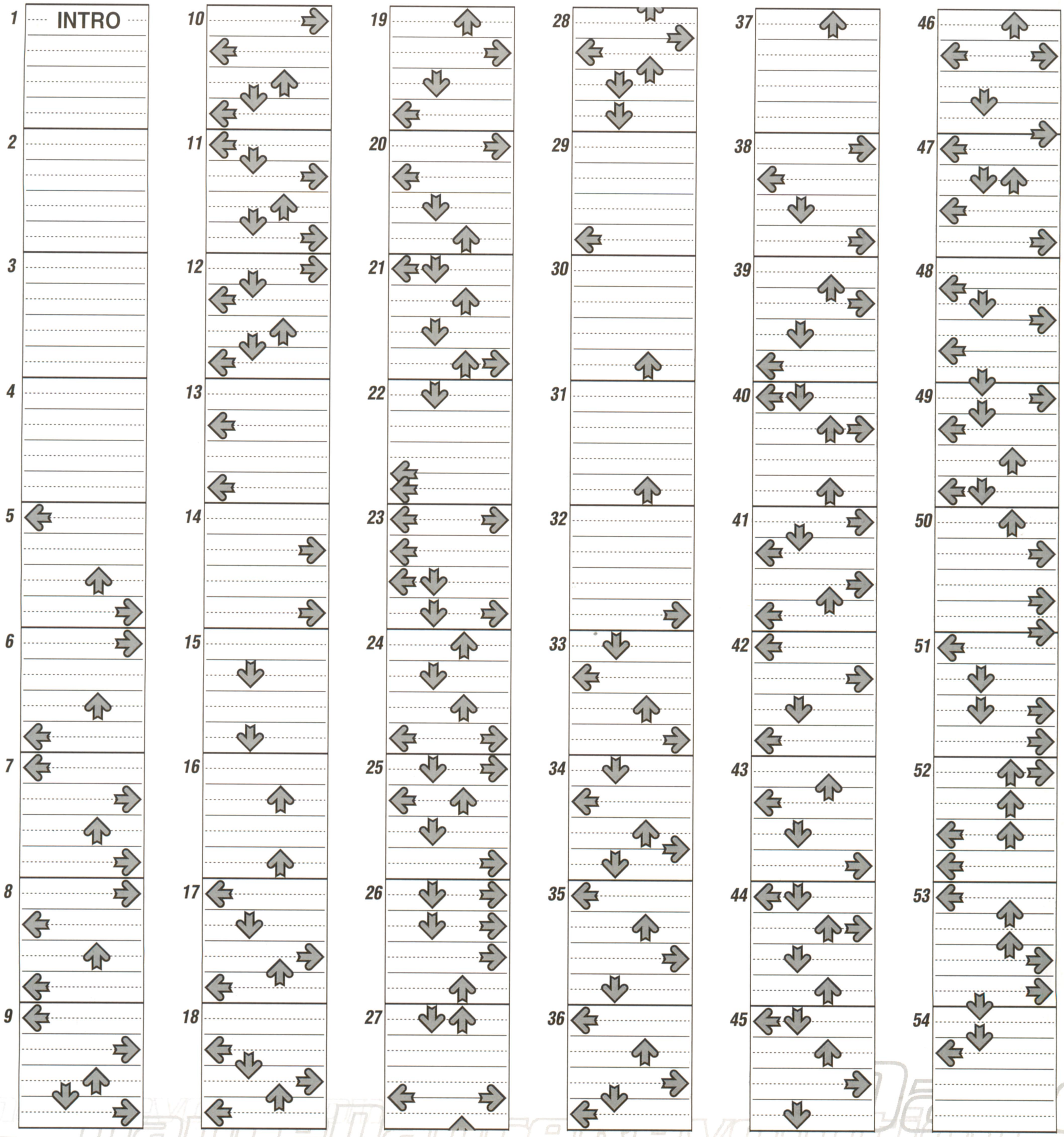
MAX COMBO : 187 MAX SCORE : 040269300



ANOTHER

PAIR-R 難易度 7

MAX COMBO : 187 MAX SCORE : 040269300



ロケテスト行脚日記 その2

～あるゲーマーがDDRジャンキーと化すまでの足跡～

池袋編

某月某日土曜日…………………

なぜか夕方、JR新大阪駅発の新幹線に乗っています（笑）。

噂によると、東京でのロケテストには長蛇の列ができているらしいとのこと。「行きたいけど……」と迷いましたが、実は時間が取れたので行ってしまいました。この時は自分でも「よく行くなあ」と思いましたね（笑）。

そして東京に到着。行ってみれば、やはりできてましたね、噂の長蛇の列が。1時間以上待ちましたよ。でも結局、1回しかプレイできませんでした（笑）。つまり1プレイで1万5400円ということになるんでしょうか……。

余談ですが、なぜか知りませんけど、大阪で見たことのある人が4人くらいいるんです。……謎でした。

某月某日日曜日…………………

「よし！　朝イチから行こう」と早起きして、お世話になったHさん、Eさんと池袋へ。あれ？　また大阪で見たことある人がいますね……。

というわけで、ロケテスト現場へ行ってみると、開店前から列ができるほどのフィーバーぶりです。とりあえず開店までは、ピカチュウのプライズマシンで遊んでいました。しかし、この時も1回しかプレイできなかったので、またもや1プレイ1万5400円。こんなにも熱中する私って変？

名古屋編

火曜日…………………………

なぜか、朝から近鉄特急に乗っています……。

「東京でのロケテストがどうも終わるらしい」という情報とともに、名古屋でのロケテストの話が入ってきました。名古屋！　これは近い。「日帰りも楽勝！」とか言いながら、入荷確認をして、火曜日の朝から近鉄特急に乗り込みました。名古屋ノンストップ特急ばんざい!!　そしてまたもやDDRの前。ランキングをみると、9000万で東京のY氏の名前が（笑）。

しかし、ANOTHERモードのコマンドが変わっていた（！）ので、なんとしてもフルゲージで「PARANOIA」をクリアしなくては悔いが残ります。ここでDOUBLEの「PARANOIA」と、DOUBLEの「M○○○Y」という、未クリアだった2曲をクリアできたのは幸いでした。いやはや、本当に幸せです。

結果的に、「M○○○Y」をプレイできる最後の機会となったようです。今でもそのステップは「MAKE IT BETTER」や「PARANOIA」に名残がありますけどね。次のバージョンで復帰するといいなあ。

1.5Edition編

巷で“インターネットランキングバージョン”として（1998年12月現在で）流通しているバージョンは、「1.5」と呼ぶ人もいますが、これはロケテストの時に「1.5Edition」という名前（ポップだけでしたが）で行われたことに起因しています。

とはいえ、この時点で1.5は現在のバージョンとほとんど変わっていません。

さて、そのロケテストにも訪れてしまうあたりは、もうかなり病気ですね。というわけで、病気の私はまたも神戸に向かうわけです（笑）。

オマケ

DDRFESTA編

去る1998年の12月某日。インターネット上で集まった有志の手により、大阪のチルコポルト茶屋町店において「DDRFESTA@茶屋町」というイベントが行われました。

大会形式ですが、1曲ダンスを踊り、その踊りに対して参加者全員による採点を、印象点として10点満点で付けるという、採点競技形式が採用されました。その結果として、スコアアタックだけにこだわらない、さまざまなプレイを見ることができたのです。

プレイスタイルとして、Dance（踊り主体）、Performance（パフォーマンス）、Technical（コンボ主体）の3形式でのエントリーを募り、採点者の方にはそのスタイルを考慮して採点を行っていただきました。

参加者はインターネット、および開催地であるチルコポルト茶屋町店と他2店で募り、最終的に当日の参加ダンサー58人（55組）となりました。

屋外設置のDDRという環境、そして天気も味方し、ギャラリーの瞬間最大人数（?）は250人近くなるという一大イベントとなり、スタッフも嬉しい悲鳴をあげていたようです。

Technicalプレイでは、MANIACモードの「PARANOIA」のフルコンボ、Danceプレイでは観客を魅了する素晴らしいステップのダンス、Performanceでは時節にちなんだトナカイや、サルのかぶりもの、さらにサンタガールまで登場するという加熱ぶりでした。

優勝したのは、Performanceで登録していた方の、1人で2人用（DOUBLEモードではない）の「PARANOIA」をプレイするというもので、ほとんどの方が10点満点を付けるという結果でした。ちなみに2位は、MANIACモードの「PARANOIA」のフルコンボの方。こちらも、ギャラリーがあれだけいる中で達成するとは、とても素晴らしいものです。

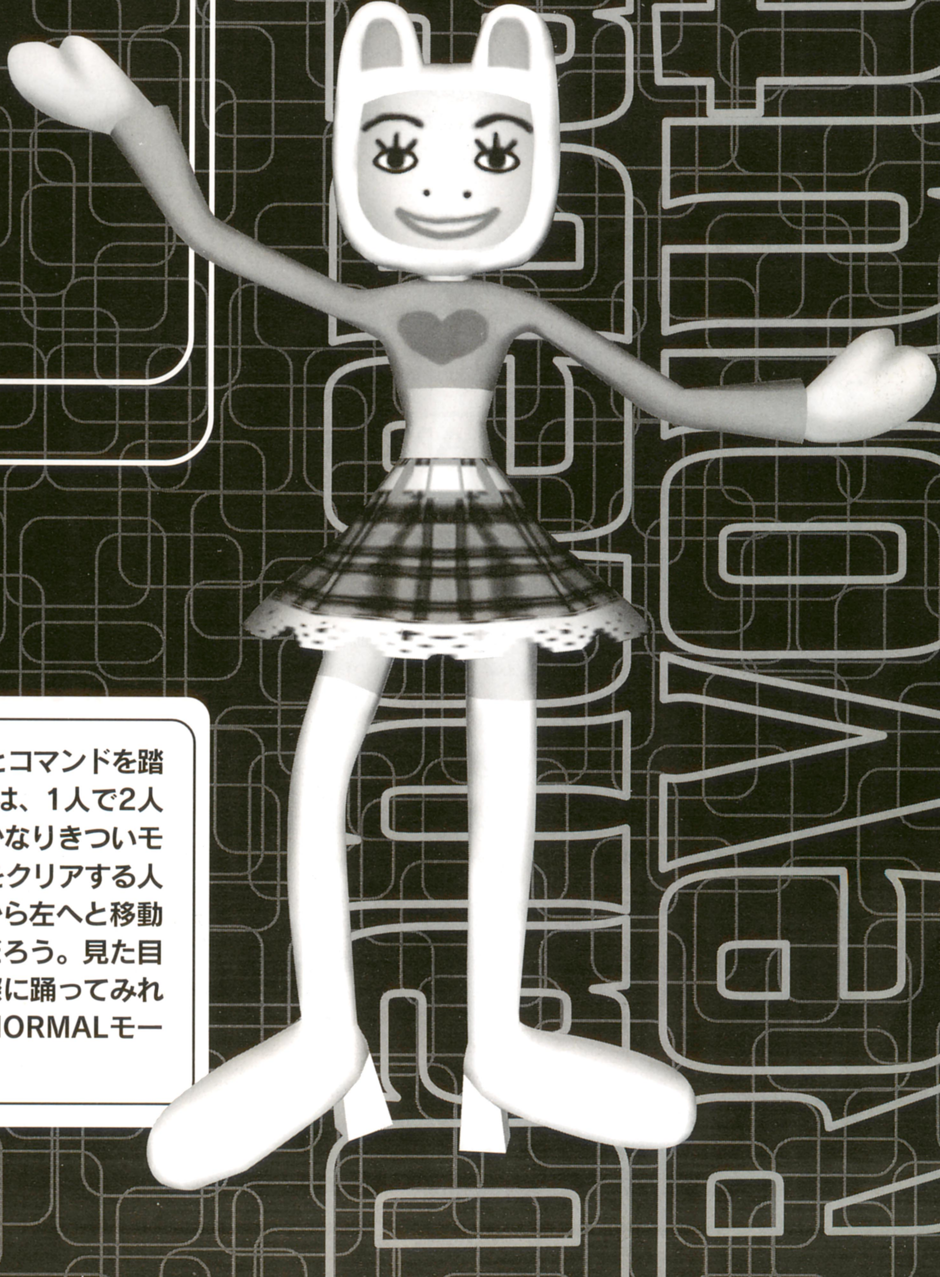
大会後に、インターネット上で集まった仲間で交流会も行われ、これもまた盛り上がったようです。「また次の機会にも参加したい」という参加者も非常に多く、次回開催が期待されているようです。

次回は3月か4月とも噂されていますが、果たしてどうなるのでしょうか……。



▲「DDRFESTA@茶屋町」のイベントには、こんなに多くの人たちが集まった。まさに“熱気ムンムン”といった感じだ。

DOUBLE



↑・↑・↓・↓・←・→・←・→とコマンドを踏むとDOUBLEモードになる。これは、1人で2人分のパネルを使って踊るという、かなりきついモードだ。たとえANOTHERモードをクリアする人でも、このモードは左から右、右から左へと移動するため、思ったように踏めないだろう。見た目には簡単そうに思えるのだが、実際に踊ってみればその難しさに驚くはず。まずはNORMALモードの曲から試してみよう！

HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW

ORDINARY





BASIC

1Pと2Pの中央に立つのがクリアへの近道

ダブルプレイの特徴は、1P側と2P側を使い、右から左、左から右と広範囲で動き回ること。そのため、移動時のミスは致命的だ。DOUBLEを初めてする時はNORMALを選び、移動のコツを学んでからHARDに移ってほしい。

最初に立つ位置は、1P側と2P側の中央がよい。最初の1P側の矢印から2P側の矢印が来る箇所は、中央に立ったまま、左足で1P側を踏み、2P側を右足で踏めばいい。1P側の矢印を1P側の中央に立って踏むと、移動が難しくなってしまう。また、1P側の➡と2P側の⬅のパネルに両足を置く方法もお勧めだ。

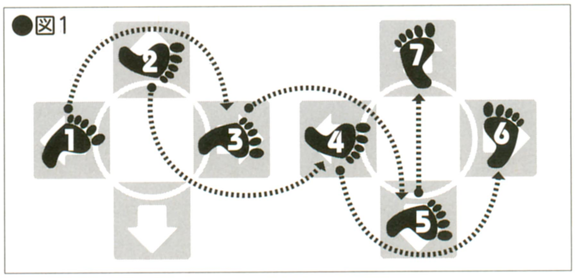
12小節目で初めて、移動する足譜が出てくるが、歩くように両足で交互にパネルを踏んでいく方法や、片足だけで移動していく踏み方、関西ステップのように1歩ごとにジャンプしていく方法などがある。慣れないうちは片足だけの移動がお勧め。例えば、21～22小節目で右足だけで移動する場合、1P側の⬆からすべて右足で行う。そして2P側の➡まで来たら、左足で⬆・⬅と踏めばよい。歩く感覚なら図1のように踏もう。

なお移動時は、1P側と2P側の間にある金具分のズレが出ていることがある。パネルのズレに注意してほしい。

対策は、なるべく下を確認しながら移動すること。全部見る必要はないが、1P側と2P側を移動する時は要確認だ。矢印が1拍空く場合は、その間に次に来る矢印の方へ移動してしまおう。

譜面が分からない人は、移動方法は“8の字みたい”と覚えよう。⬅・⬆・➡と来たら、⬅・⬇・➡と来て、そこからは⬆・⬅とシングルプレイの感覚で踏めばよい。

●図1



◀21小節目はこのように歩く感覚で踏むと楽に移動できるだろう。



ANOTHER

ANOTHER DOUBLEの入門曲

DOUBLEのANOTHER編では、DOUBLEのHARDをクリアできる方を前提としたい。まだクリアしてない方は、HARDの曲に挑戦してから読んでほしい。

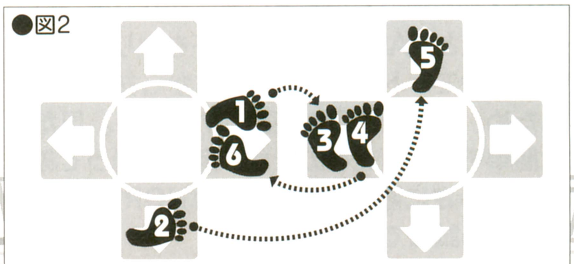
曲の方だが、前半は1P側から2P側へ、2P側から1P側への移動をしていく。このあたりの移動は簡単だろう。しかしNORMALの曲といっても、難易度はそれなりに高い。もちろん、8分の3連踏みは出てくる。17小節目は、移動する8分踏みの基本的なパターンだ。これは、ANOTHER DOUBLEには多く出てくるので慣れておきたい。余裕があれば、自分で編み出したステップや見栄えのよいステップを練習するのもいいだろう。

難関は22小節目だ。ここの8分踏みは結構特殊な矢印なので、シングルプレイのように踏むと足がもつれる可能性がある。特に、2P側の⬅を右足で踏んでしまうと、その後の3連踏みがやりにくくなってしまうのだ。ここは1P側の➡を左足で、⬇を右足で踏み、2P側の⬅を左足で踏む。その時に、右足を2P側の真ん中あたりに持ってきて、2P側の⬅を左足で、⬆を右足で踏み、1P側の➡を左足で踏むと、踏みやすく見栄えもよい。そこからジャンプして、23小節目の頭の1P側の➡と2P側の⬅の同時踏みを踏んで体勢を立て直すと、その先は繋ぎやすくなる（図2）。

この後、37小節目までは、それほど難しいところはないので、普通にHARDをクリアできる人なら大丈夫だろう。38小節目の踏み方は、素直に1P側➡を左足で、2P側⬅を右足で踏めばいい。

この曲は22小節だけ難しいが、全体的に簡単だ。ANOTHER DOUBLEの入門編として最適といってもいいだろう。

●図2



◀22小節目の8分踏みは難所だ。左④は右足を上げてジャンプするように踏むと次の右⑤が楽だ。



SUPERIOR

DOUBLE

THAT'S THE WAY (I LIKE IT)

SUPERIOR





BASIC

足元を見ながらステップを刻もう

この曲はテンポは遅いが、1P側と2P側をまたぐような踏み方がかなりあるため、画面を見ながら移動するとズレてしまう可能性が高い。足元を確認しつつ移動するステップをこの曲で身に付けよう。

最初から、2P側の⬆から1P側の➡に移動する難しい足譜が登場する。これはジャンプして移動するのもいいが、左足を伸ばして➡を踏み、それを軸足として右足で2P側の⬅を踏むという方法が、慣れてない人にはお勧め。また、途中に適当な場所を踏んで、1P側の➡を踏みやすい位置に移動するのもいい。

13〜16小節目は、足元を見て踏まないとズレてしまう可能性の高い箇所だ。シングルプレイの感覚で足を動かしていると、結果として1P側と2P側に移動する時に金具分だけズレてしまいかねない。足元を見るプレイを身に付ければ簡単にこなせるだろう。

18〜21小節目に出てくる矢印は1P側と2P側を挟んでいても、2回同じ踏み方が出てくるので、足踏みの感じで踏めばいい（図1）。

26小節目は移動の基本パターンなので、ここで自分の移動しやすい方法を見つけてほしい。ここから1P側と2P側を挟んで踏むケースが増えてくるが、単純なパターンのものが多いので、シングルプレイのように踏んでも大丈夫であろう。

しかし、33小節目は特殊な踏み方だ。無理して歩くように踏もうとすると、足がもつれてしまう。慣れないうちは、2P側の⬆を右足で踏み、1P側の⬇をジャンプしながら左足で踏むようにすると、次の⬆も楽に踏めるだろう。34小節目も、1P側の⬅を左足で踏み、足元を見ながら2P側の⬅を右足で踏むとうまくいくはずだ。

●図1



◀18小節目の終わりから21小節目の頭まで。足運びをうまく考えないと無理が生じる。

ANOTHER



左右対称の足譜をうまく踏もう

ANOTHER DOUBLEモードの中でも、簡単な部類に入る本曲は、DOUBLEモードに出てくる8分踏みの練習曲といえる。曲のテンポが遅いので、8分踏みの効率のよい踏み方や見栄えのよい踏み方を練習できるのだ。1P側と2P側にまたがる8分踏みはないので、クリアは難しくないだろう。

ANOTHER DOUBLEモードの8分踏みは、MANIACで結構出てくるので、これからMANIACに挑戦しようと思っている人にはいいかもしれない。17小節目を例に挙げると、⬅に左足を置いておいて、右足で⬆を踏み、そのまま後ろに下がるように⬅を左足で、⬇を右足で踏めばいいだろう（図2）。19小節目は左右を逆にすればいい。

この曲は、1P側で出てきた譜面が、2P側では1P側と左右逆になって出てくるものが多いので、1P側がしっかり踏めていれば2P側も簡単に踏めるはずだ。23小節や27小節に出てくる8分踏みは、上下を逆にすればいい。

33〜36小節目の8分踏みは珍しいパターンだが、基本的には、⬅・➡の8分に⬆か⬇が前か後ろに付いた3連踏みだ。2P側で出てきた踏み方の左右逆になったものが、1P側にも出てくるのである。

33小節目と34小節目を例にすると、➡・⬅・⬇の8分は素直に矢印どおり、➡を右足で、⬅を左足で踏み、⬇は右足で踏めばいい。次の⬆・➡・⬅と来る8分踏みも、素直に⬆を左足で踏んでから、➡を右足で、⬅を左足で踏むのが楽だ。あとは左右逆に踏めばOK。

この曲は最後以外、あまり特徴的な踏み方はなく、左右対称のものが出てくるだけなので、攻略のしやすい。ANOTHERのお試し曲と考えていいだろう。

●図2



◀17小節目から18小節目は8分踏みから横移動へとスムーズに踏もう。



MARVELOUS

KUNG FU FIGHTING

SUPERIOR





BASIC

センターに立って確実に踏もう

この曲はダブルプレイの練習台といえる。楽な立ち位置、移動方法と、曲の攻略などを紹介しよう。

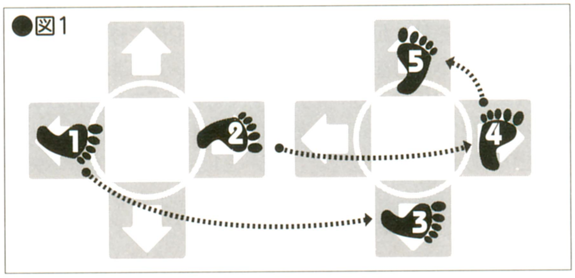
10小節目までは真ん中に立って踏むのが一番楽。台の真ん中に立っていれば、1P側の➡と⬇2P側の⬅と⬇は移動せずに踏める上、わざわざ移動するよりも見栄えがいいからだ。

9小節目と10小節目には、いきなり1P側から2P側に行くという混乱しそうな矢印があるが、矢印がどの位置からせり上がって来るかを覚えておいて、この踏み方をマスターしよう。方法は、真ん中に立っている限り難しくはない。➡を左足で、⬇を右足で踏み、⬅を右足、⬇を左足で踏もう。また13小節目と14小節目の移動は、13小節目の最後の2P側にある⬇から、1P側の⬆に矢印が来ているところで、2P側の⬇から1P側の⬆までジャンプするのがよいだろう。

22小節目や24小節目で出てくる同時踏みからの移動は、歩くように踏むと無理が生じる。22小節目を例に挙げると、左足で2P側から1P側に移動していくのがいい。そして同時踏みをしてから、左足を軸にして後ろへ回転して、右足で⬇を踏み、そのまま右足を軸にして左足を⬅に持ってくる踏み方もあるので試してみよう。

37小節や39小節に出てくる移動は、基本パターンから上下を取ったもの（図1）。歩いていくためには工夫が必要だ。37小節目は、⬅を左足で踏んでスタートさせると、⬇が踏みにくくなるので、⬅を右足からスタートさせる。身体の向きをやや修正する必要があるが、進めていくごとに身体の向きを変えるクセを付ければ、スムーズに歩きながらできるはずである。

●図1



◀37小節目は左足から始めるより、右足から踏み始めると楽だろう。



ANOTHER

⬆➡などの同時踏みを身に付けよう

この曲は、ANOTHER DOUBLEになっても8分踏みが2つしか出てこないという、どちらかというと珍しい部類に入る曲かもしれない。出てくる矢印はほとんどが4分踏みで、たまに90度踏みや同時踏みが出てくるだけなのだ。足慣らしとしてANOTHER DOUBLEを選択するような人なら、つまずくことなくクリアできるだろう。

強いて気を付けるポイントを挙げるとすれば、1P側の⬆から2P側の⬅、2P側の⬆から1P側の➡など、1P側と2P側を挟む矢印が多いこと。足を滑らすなど、小さなミスをしないようにして、後は時々出てくる90度踏みにだまされなければ、クリアするのは、それほど難しくないはずだ。

最後の方には8分踏みも出てくるが、「THAT'S THE WAY (I LIKE IT)」のANOTHER DOUBLEの踏み方と同じなので、どうしてもつまずいてしまう人はもう一度、そのところを見直して、踏み方を自分のものにしてほしい。

それ以外のところは、それほど移動するようなパターンも見あたらないので、普通のシングルプレイの感覚で踊れるだろう。

しかし、油断していると、思わぬところでミスをしかねない。例を挙げると、18小節と20小節目に出てくる90度踏みが2回ある箇所だ。このあたりまで進んでいると、踊っている人も気を緩めがちになりやすいので、気を引き締めて注意するようにしよう。

よく見てもらえば分かると思うが、90度踏みが点対称になっているのだ。要するに、⬅⬇同時踏みが来たら、その後に⬆➡の同時踏みが来るということである。

ということで、18小節目は、⬅⬇を踏んでから、右上の方にジャンプして⬆➡を踏み、20小節目の方は⬇➡を踏んでから左上の方にジャンプして⬅⬆を踏めばよい。

これさえマスターすれば、後はそれほど苦労するところはないと思う。

初心者やこの同時踏みに慣れなていない人は、連続した90度踏みが出てくると混乱してしまうと思う。しかし、慌てることはない。足譜を覚えておいて、同時踏みの感覚を身に付けてしまえば簡単にこなせるはずだ。

そこさえ分かっていれば、この曲はもうクリアできる。ANOTHER DOUBLEの中でも一番簡単な曲であろう。



MARVELOUS

BUTTERFLY

SUPERIOR





BASIC

左右移動のステップが攻略の鍵

どんなモードでも高い人気を集める「BUTTERFLY」。中でもDOUBLEモードは、曲の流れに乗った左右移動の練習に最適といえる。足譜を丸暗記するのも悪くないが、この曲に関しては、曲の流れとステップのパターンを覚えれば無理なく踊れるだろう。

DOUBLEモードの注意するポイントは、どんなステップで左右の移動を行うかということだ。まず、開始直後の5小節目から8小節目までを一連のフレーズと考えてみよう。ここは、中央で2ステップの後、右の2P側で4ステップ、その後左の1P側に移動という形になる。このフレーズはこの後、左右対称の形で何度も出てくるので、ここで踏み方をマスターしよう。

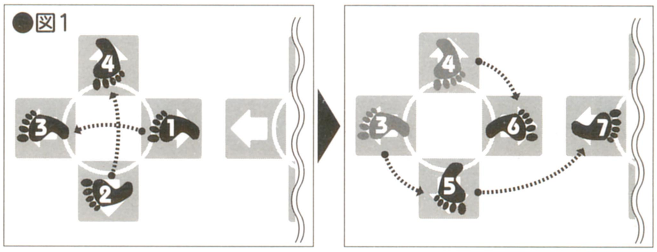
7〜8小節目を**図1**のような足運びにすれば、楽に移動できる。ただ、身体を横に向けて反転させるため、画面を見ないで移動しなければならないが、足運びを覚えてしまえばこなせるだろう。

左右対称のパターンは、1歩目を左足で行い、以後は同様に交互に足を運べばよい。

他の部分に関しては、NORMALやHARDモードにもあった⬆・➡といった交互に踏むステップなので特に問題はない。しかし、22〜23小節目の移動が特殊なパターンなので注意してほしい。ここは、直前の2P側の➡を右足で踏んだ後、左足で1P側の➡を踏み、続く⬅を右足で踏むといい。その後は、交互に⬆・⬅を踏めば無理なくこなせるはずだ。

この曲の場合、踏むタイミングはすべて4分踏みなので慌てる必要はない。基本的に、交互に足を運ぶことを覚えて踏めばクリアできるだろう。

●図1



▲7小節目の例。回転するように踏んだ方が踏みやすいだろう。



ANOTHER

3つのパターンをマスターしよう

DOUBLE ANOTHERモードは8分踏みの3連続が加わり、左右移動の回数やパターンも増えるため、全体的に難しいという印象だ。しかし、基本的に左右移動時には中央のパネルを経由しているので、ステップそのものは特に難しくはないだろう。では、特徴的なパターンを解説してみよう。

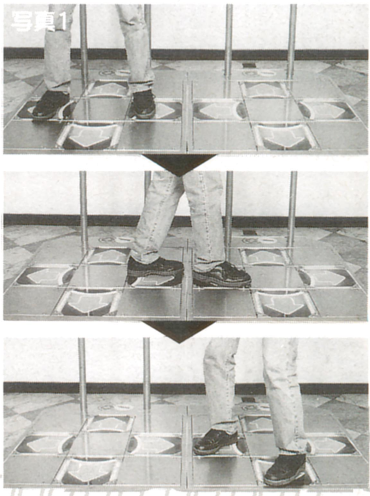
まず1つめは、4分の踏みで移動するパターン。7〜8小節目を例にすると、1P側の➡を右足で踏み、歩くように交互に足を運べば、楽に移動できる。この部分はDOUBLEモードの時の左右移動と同じなので、同様に踏むことで対処できるだろう。ただし、その後のステップが違っているので気を付けてほしい。

2つめは6〜7小節目にある、8分で移動するパターン。踏むタイミングが速くなるだけで、通常の移動と変わらない。慌てずに踏めば大丈夫だ。

3つめは、13、14小節目のように⬅➡の同時踏み後、1P側でANOTHERモードに出てくる足譜パターンを踏む部分。おそらく、この曲の左右移動の中では一番難しいかもしれない。踏み方としては、2P側での⬅➡同時踏みの後、1P側の➡を右足で踏めば、後はANOTHERモードと同様の足運びができるだろう。18小節目のような左右対称の部分も、2P側に移る際の1歩目を左足で踏めば、同様の足運びで行えるはずだ。

全体を通して、MANIACモードに出てくるような8分踏みの箇所もあるが、左右の移動のコツさえ覚えれば、それほど苦労はしないだろう。パフォーマンスもやりやすいと思うので、いろいろなステップを考え出してみるのもいいだろう。

写真1



▲13〜14小節目の例。⬅➡同時に踏んだら、左足で1P側の➡を踏む。



GENUINE

DOUBLE

MY FIRE

MARVELOUS





BASIC

難所のステップは終盤にやってくる

DOUBLEモード全曲通して、かなり難しい部類に入ると思われるのが、この「MY FIRE」だ。その原因は終盤にある。

終盤には、今までにはないようなステップが存在しているのだ。基本は、1P側から2P側、2P側から1P側といった移動で、結局、1P側か2P側かのどちらかしかなかったが、この曲はその途中部分、つまり1P側⬆・⬇・➡と2P側⬆・⬇・⬅を中心として動くパターンがあるのである。

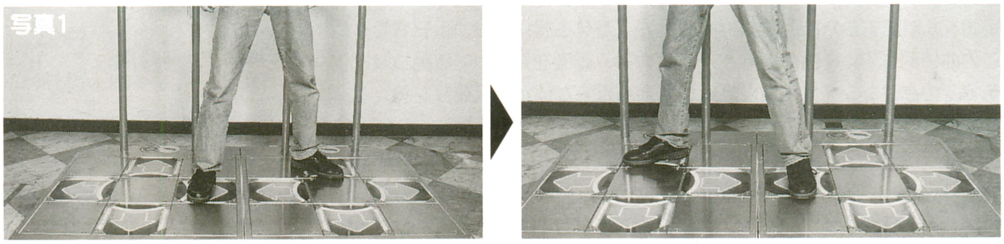
正直な話、ここまでフルゲージで来ていても、ここでゲームオーバーになりやすい。それほど、ここは足譜を覚えて踏み方を身に付けていないと難しいのだ。中でも難しいのが、1P側➡、2P側⬇の同時踏みや、1P側⬇、2P側⬅の同時踏みといった“今までにない足の開き方”だろう（**写真1**）。この部分だけは、最初は足元を見て踏むのもいいかもしれない。足元を見る時には2、3歩先を見越しておこう。

そしてこの終盤が終わっても、「MY FIRE」には最後の最後にも山が残っている。左右の揺さぶりと、極めて離れた矢印が次々と来るのである。踏めずにミスを連発してしまうような配置だ。

この1P側⬆、後に2P側⬇などは、足が長い人ならまだしも、短い人はジャンプしなければ届かないであろう配置がある。この配置は、画面上で見ても離れすぎているので、非常に混乱するし、たとえ画面で判断できても、踏めないという事態に陥りやすい。

ここも譜面を覚えた上で、足の感覚をつかむ練習をすると、楽に突破できる。その際に、自分独自の“離れた矢印配置”の踏み方を考えておこう。

写真1



▲この曲のメインとなる同時踏み。35小節目では連続で踏まなければならない。



ANOTHER

中心基準ステップをマスターすべし！

この「MY FIRE」のANOTHER DOUBLEモードの特徴は2つある。普通のDOUBLEモードの特徴を備えていることと、90度踏みが多く出てくることだ。前者は、移動をともなうステップパターンがあるだけで、DOUBLEモードの心得があるプレイヤーなら、それほど気を付けるべきポイントは見あたらないだろう。

さて、問題は後者の方だ。例を挙げると、23小節目から始まる“中心を基準として動く”ステップパターンである。これが意外と厄介なのだ。基本的には、「MY FIRE」のBASICとほとんど変わらないのだが、今度はこの“中心基準”のステップがより長く続くのだ。

この長さが、踊っているプレイヤーに“あれ？”と思わせてしまい、混乱を招く原因となっている。そして、その“中心基準”のステップが終わると、その後には、これまた体力をそぎ落とす“離れたステップ”が連続で出てくるのである。

例として、30小節目を見れば分かるだろう。とても離れた配置になっているのだ（**写真2**）。疲れた状態でこの足譜が出てくると、ゲンナリした気持ちになってしまう。この曲を攻略するには、長時間プレイしても大丈夫なスタミナを付けることが第一歩かもしれない。

本曲のDOUBLEモードには、このDOUBLEモードにしかないような、特殊な矢印の配置がたくさん出てくる。他のハイレベルなDOUBLEモードに挑戦する際の、練習台にするつもりでチャレンジしてもらいたい。

写真2



▲30小節目の離れた配置の踏み。足が届けばいいが、届かなければジャンプするしかない。



GENUINE

LET'S GET DOWN

SUPERIOR





BASIC

ジャンプでの移動を取り入れよう

DDRの中で、最もDOUBLEモードの醍醐味を味わえる曲の1つだろう。前半部分の8分踏みがかなりミスしやすく、中級者の壁ともいえるので、足譜を見てどのタイミングで踏めばいいのか、またその踏み方をイメージしてから実際にプレイした方がいい。

まず、開幕の8ステップでは、⬅➡同時踏みの後の動きが問題になる。同時踏みのあと、2P側の⬅、⬇と踏みにいくわけだが、右足1本だけで踏もうとすると、左足が1P側⬅にある関係上、非常に大股で開くことになり、バランスが取りにくくなるのは必至だからだ。

解決策としては、2P側の⬅を踏む時にジャンプして、1P側の⬅にある足を移動させること。もしくは、2P側の⬅を右足で踏んだ後に、⬇を左足で踏む方法などが考えられる。後者の方がスムーズな足運びになるが、練習が少々必要といえるだろう（**図1**）。

最後の同時踏み×3は、回転のしどころだ。曲の最後なので、1ステップごとに、動きをピタッと止めて、フィニッシュをビシッと決めるといいかもしれない。最後のステップでギャラリーの方に向くようにすると、アピール度はかなり高くなる。

パフォーマンスについても説明しよう。42小節目で1P側の➡、2P側の⬅が交互に6ステップ続く部分なら、足をスライドさせて踏むと、COOLに見える。身体を横に向けて、片足で1P側の➡を踏み、そのまま足をスライドさせて2P側の⬅を踏む。次に、もう一方の足で1P側の➡を踏みつつ、先ほどまで2P側を踏んでいた⬅を上げる。パネルは常に片足で踏んでいるという状態を保つような感じで行えばいいだろう。

●図1



◀1P側⬅➡同時踏みから2P側への移動の例。足をクロスするように踏むと楽に進めるはずだ。



ANOTHER

流れるような足運びを考えよう

難易度は、ANOTHER DOUBLEモードでは「PARANOIA」に続く7を誇るが、基本的に同じ動きの繰り返しになるので、それほど問題にはならないだろう。例えば5～6小節目は、右足で1P側の➡、2P側の⬅を左足で踏んだ後、その左足を軸足として右足で、2P側の⬆を踏めばいい。DOUBLEモードの基本と同じような足運びをすれば、流れるように動けるはずだ（**写真1**）。

ANOTHERモードの最後では、1P側の⬅⬆同時踏みがフィニッシュだが、ここにもってくるまでの同時踏みをどういう形で踏むかが考えどころだろう。

ANOTHRE DOUBLEをプレイしようという人なら、クリアするのは簡単にこなせると思う。言いかえれば、どんなパフォーマンスもできるといえるだろう。例えば、身体の回転を効かせるなどして、ギャラリーへのアピールを考えてみよう。

写真1



▶最初の5～6小節にかけての例。8分踏みでの横移動のため、歩くような足運びを考えると踏みやすいだろう。



PARAMOUNT

DOUBLE

LITTLE BITCH

MARVELOUS





BASIC

左右移動のステップを覚えよう

この曲はテンポが速いため、素早いステップが必要だが、DOUBLEモードに関しては、左右移動のステップにパターンがあるので、それを覚えてしまえば、クリアするのにそれほど苦労することはないだろう。

また、左右移動を除いた部分のステップは、HARDモードのステップとよく似ているので、移動のコツさえ掴めば、HARDモードをクリアできるプレイヤーなら比較的楽にクリアできる。

左右移動のポイントは、1P側の➡と2P側の⬅を経由し、一定のステップパターンがあること。これを認識しておけば、タイミングがうまく取れず失敗しそうなケースになっても、ミスを未然に防ぐことができるのだ。

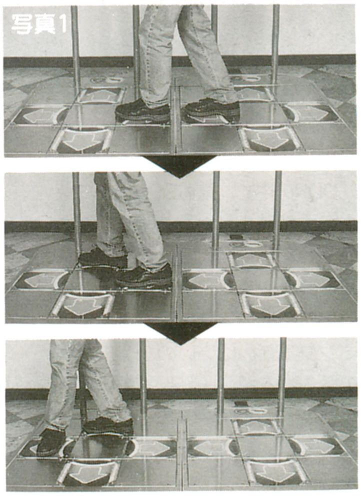
左右移動は数多く現れるが、17小節目を例にしてステップのパターンを見てみよう。1歩目が1P側の➡、続いて2P側の⬅・⬇・➡という流れだ（**写真1**）。もし2P側から1P側への移動なら、その逆で2P側⬅、1P側➡・⬇・⬅となる。移動時のステップパターンは必ず一緒なので、これを覚えておくとかなり楽になるはずだ。

特に27小節目から始まる後半部分では、2小節おきに6回の左右移動が登場。1カ所でもタイミングがズレると、後々まで影響が出てしまうので注意しよう。

その他だと、同時踏みは出てくるものの、8分踏みなどの難しいステップは特に見当たらないので、HARDモードの注意点をよく頭に入れて踏めば大丈夫だろう。

DOUBLEモードの中でも、左右どちらかの側でステップを踏む時間が長いので、左右の移動のコツを掴み、軽快に踏んでほしい。

写真1



▶1P側から2P側への左右移動。このように歩く感じで移動すると楽だろう。



ANOTHER

同時踏みのパターンを覚えてしまおう

DOUBLEモードの時と比べると、このANOTHER DOUBLEモードをクリアするのはかなり大変だろう。8分踏みや90度踏みの連続だけでなく、左右移動に8分踏みなどのパターンも登場し、全体的にステップの難易度が上がっているからだ。

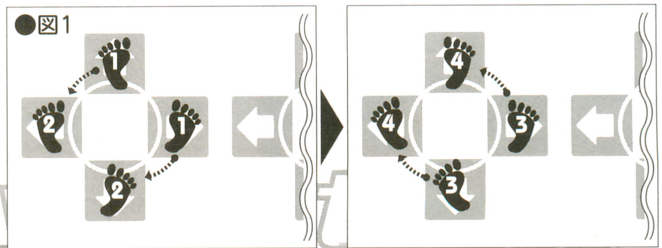
まず左右移動のパターンには、4分踏みでの移動と8分踏みでの移動が存在するため、どちらの踏み方で移動すべきなのか見極めることが必要だ。ステップはDOUBLEモードの時と大きな変化はなく、1P側から2P側への移動なら、1P側➡、2P側⬅・⬇という順番は同じだ。しかし、23小節目のように、最初の1歩目が同時踏みの場合もあるので、その足運びは気を付けたい。この場合、1P側の➡を右足で踏むような足運びをすれば、スムーズに踏めるはずだ。

さて、この曲の場合、一番厄介なのは同時踏みの連続だろう。32小節目と34小節目は、⬅か➡を挟んで左右対称になっているが、このパターンが非常に間違えやすいのだ。ここはそれぞれ同時踏みの後、踏まなかった横方向を踏み、そのまま⬇との同時踏みをすると覚えておこう。

また、40小節目と42小節目のパターンも難所。40小節目は、⬆➡、⬅⬇、⬇➡、⬅⬆の順、42小節目はその左右対称になので、ちょうど8の字を描くように踏む、と覚えておくといいだろう（**図1**）。

これ以外の部分は、基本的にDOUBLEモードの時とあまり変わらない。何より大切なのは、4分踏みをテンポよく続けていくこと。移動自体は素直で、片側にいる時間も長いので、テンポの速さに惑わされず、矢印をしっかり見ながら落ち着いて踏んでほしい。

●図1



▲40小節目の4連続同時踏み。⬆➡同時踏みから始まる8の字と覚えれば、クリアしやすいはずだ。



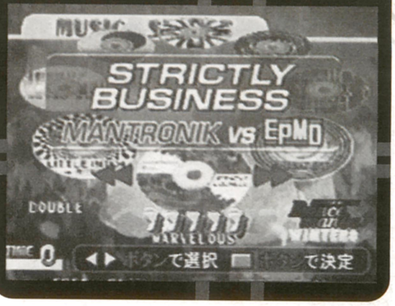
GENUINE

DOUBLE

STRICTLY BUSINESS

MARVELOUS





BASIC

1P側と2P側の距離を考えてステップしよう

この曲の特徴は、何といってもステップとステップの間の距離。特に17小節部分などでは、2P側⬇の次に1P側⬆を踏むという、足が短い人には酷なことを要求してくるが、これも足運びを考えれば、対応できるようになるだろう。

例えば、**図1**のような動きで2P側の⬇を右足で踏んだ後、それを軸足として左足で1P側の⬆を踏む。踏むと同時に軸足を左足に換え、右足で1P側の⬅を踏めばいい。この右足での踏み込みはフットパネルの位置をきっちりと把握していないと、少々辛いかもしれないが、イメージトレーニングと練習を繰り返せば踏めるようになるだろう。

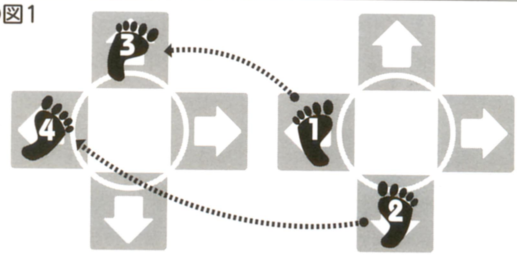
また、2P側は右足だけで、1P側は左足だけで踏むという方法もある。この場合足が開きすぎるので、足幅を修正するために軽くジャンプして足幅を狭めるとよい。

次のポイントは8分踏みの応酬だ。最も大きな動きになるだろう36小節目からの4回繰り返される部分は、右足で2P側の⬆を踏んだら、それを軸足にして、左足で2P側の⬅、1P側の⬇を踏む。そうしたら、一気に1P側➡、2P側⬅、2P側⬆をそれぞれ左足、右足、右足という足運びで踏むといいだろう。8分のリズムは、ボーカルのセリフに合わせて踏むとリズムが取りやすいはずだ。

パフォーマンスは“ビジネス”にちなみ、携帯電話を使用しながらのプレイもあるが、小道具に頼らないパフォーマンスも期待したい。

全体的に遅めのテンポなので、足運びがしっかりしていれば、ロボット的な動きやキビキビした動きなど、メリハリをつけやすい足譜なのでいろいろと各自で編み出してほしい。

●図1



◀足が短いと辛いかもしれないが、2P側の⬇を踏んだ後に軽くジャンプするようにして、1P側の⬆を踏むと、次の⬅も踏みやすい。

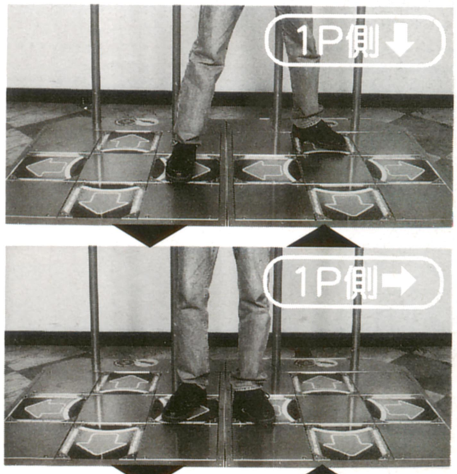


ANOTHER

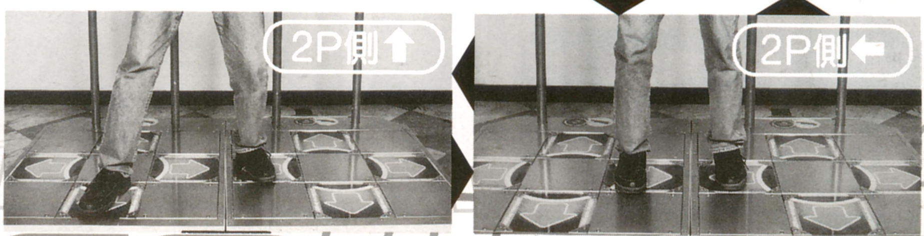
1P側と2P側の中央の隙間を意識しよう

ANOTHERモードでは、8分×3というパターンが随所に登場し、踏む場所もさまざまだ。他の曲と比べても、8分のバリエーションの多さは注目すべきである。

また、DOUBLEモード全般にもいえることだが、ANOTHERモードでは1P側、2P側にわたる8分踏みが数多く登場するので、1P側のパネルと2P側パネルの中央にある、数センチの微妙な隙間を意識して足を運ぼう。この微妙な隙間を意識するかしないかで、クリアへの道が近づくか否かにかかってくることもあるのだ。



▶35小節目の終わりから始まる3連踏みの例。この他に歩くように踏むことも考えられる。





GENUINE

MAKE IT BETTER

MARVELOUS





BASIC

あらゆる同時踏みに注意しよう

一見8分踏みは少なく、簡単そうだが油断は禁物。曲全体を通して、同時踏みが非常に多いからだ。90度踏みに加え、1P側と2P側の両面を使った同時踏みも多く登場するので気を付けよう。

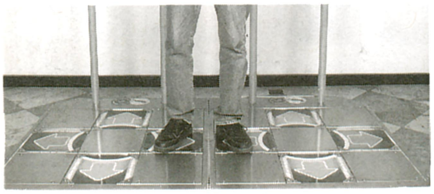
まず5小節目に、両面を使った同時踏みと90度踏みが待ち受けている。両面にまたがる同時踏みは、片面のものと比べ意識的に足を広げて踏むのがコツだ。

6小節目には⬆・⬅・⬇の8分踏みが登場。ANOTHERモードなどと同様に足を交互に使って踏めば、的確なリズムで足に負担をかけずにクリアできる。続く7小節目は、この曲特有の同時踏み横移動ステップだ。9小節目には最初のステップを左右対称にしたもの、11小節目にはHARDモードと同じ同時踏みパターンが登場する。

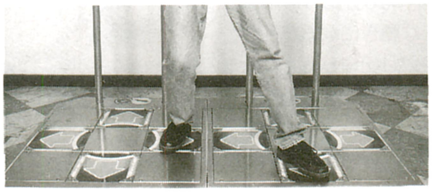
15小節目までは、落ち着いてプレイすれば到達しやすいと思うが、17小節目からは、両面に渡る同時踏みが頻繁に登場する。しかし、両面を使った斜め踏みの前には必ず中央の2枚を同時踏みするため、このステップ時に次の斜め踏みの準備していれば、思いどおりのプレイができるだろう。

曲の後半は、前半部での注意をそのまま生かせばいい。途中、30と32小節目に、8分踏みが出てくるので、その箇所を注意しよう。

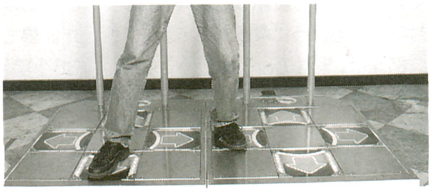
そして、後半部のメイン、33小節目からは、中央の2枚同時押しと両面に渡る同時踏みが2連続で出てくるが、ここも左右対称なので、楽にプレイできるはずだ。（**写真1**）。35と37小節目もこの同時踏みに注意すれば、残りは後わずか。最後の8分5連踏みを焦らずに踏んでクリアを目指そう！



▲33小節目などの例。➡⬅同時踏み、



▲1P側の⬆、2P側の⬅を同時に踏む。



▲そして1P側の➡、2P側の⬆を同時に踏む。



ANOTHER

大量の8分踏みを見極めてプレイしよう

DOUBLEモードのBASICで出てきた同時踏みが8分踏みに分かれ、曲全体を通してこの8分踏みがメインとなる。このモードを初めて見るプレイヤーは、多くの矢印が固まって出るため戸惑うかもしれない。プレイするにあたって注意すべきポイントは、どの部分が同時踏みで、どの部分が8分踏みかを見分けることだ。

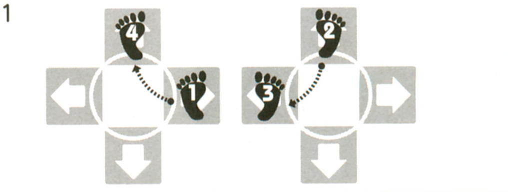
曲の前半部でポイントになるのは、16小節目だろう。8分踏みが多く、その矢印の多さに驚くかもしれないが、⬅と⬇を交互にステップすればいいことに気が付けば、それほど苦労することなく踏めるはずだ。

そして前半部最後の17、19、21、23小節目と2小節ごとに出てくる8分踏みは、足譜を見ると気が付くかもしれないが、8分踏みの4ステップ目が⬆になっているのだ。この場合、⬅と➡パネルを交互に踏み、4ステップ目で⬆を踏めばいいだろう。

この曲で一番難しいと思われるパターンが、終盤の33小節目に現れる。足を交互に出し入れするこのステップは、バランスを崩しがちで、その後のステップに影響を与えかねないため、十分に注意してほしい。**図1**のように踏むと意外と楽なので、ぜひ練習してマスターしよう。

終盤の8分踏みのところは、ANOTHERモードを体験しているプレイヤーなら、難なくクリアできるはずだ。そのためには、集中力を切らさないことが何よりも大切になる。何とか最後まで頑張ってほしい。

●図1



◀33小節目の例。中央の同時踏みから①②③④と踏んでいく。



GENUINE

PARANOIA

PARAMOUNT



DOUBLEモードの大きな障壁！

これまで、他のDOUBLEモードの曲をうまくクリアしてきたプレイヤーでも、おそらく障壁となるのがこの曲だろう。HARDモードやANOTHERモードの「PARANOIA」は、他の曲のステップパターンを集大成したような足譜だったが、DOUBLEモードは、すべてがこの曲独自のステップパターンになっているのだ。しかも、そのステップパターンの難度が非常に高い。しかし、クリアする喜びもそこにあるので、ぜひ頑張ってほしい。

クリアするための重要なポイントは、左右の移動がきちんとできていること。これまでの単なる移動に加え、90度踏みによる移動が存在するからだ。この移動でバランスを崩したり、踏み損ねてダンスゲージを減らすプレイヤーが多いと思う。この曲に慣れないうちは、まず足譜を覚えて、足元を見ながら移動した方がよい。

では、このことを踏まえた上で、ポイント別の攻略法を解説してみよう。

移動直後の90度踏みに注意

出だしの同時踏みの後、単調な⬆・➡の4分踏みが流れてくる。一見簡単そうだが、同時踏みの後にこの移動があるため、初プレイ時はここでBOOやMISSを出しやすく、その後も混乱した状態に陥りやすい。足を伸ばして慎重に踏んでほしい。

序盤で一番注意する点は、21から22小節目にある、移動直後の90度踏み2連続。これまでの移動は、⬇パネルが絡んだ90度踏みばかりなので、引っ掛かりやすいのだ。

31小節目からは、1P側と2P側の移動で忙しいところだが、足運びと移動後の90度踏みさえ覚えれば、意外と簡単にクリアできるはずだ。ポイントとなる90度踏みは、1P側は⬅⬇の同時踏み、2P側は⬆➡の同時踏みだけと覚えていればいい。

39小節目からは、中央部分での同時踏みが続くが、この途中2カ所に入ってくる、➡・⬇・➡と⬅・⬇・⬅の8分踏みに注意してほしい。8分踏みだと認識していればいいが、分からないとバランスを崩しやすいからだ。

そして、48小節目から始まる部分は、左右に振られるだけでなく、途中に8分の3連踏みが多く、非常に難しい。歩くように移動し、足踏みをするような感覚で8分を踏む足運びを考えれば、無理なくクリアできると思う。

58小節目以降には、中央同時から1P側に移動する時に8分踏みがあるが、これは、画面上だと分かりにくい配置のため、MISSやBOOを出さないように。ここでダンスゲージが少ないと、ゲームオーバーということもありえる。

後は、最後の部分、2P側の⬅⬇同時踏み、1P側の⬇➡同時踏み、そして中央の同時踏みは、身体を横に移動しながら、足を前後に入れ換えて踏むため、踏み損なう可能性がある。足元を見て、しっかり踏むことを心がけよう。



BASIC

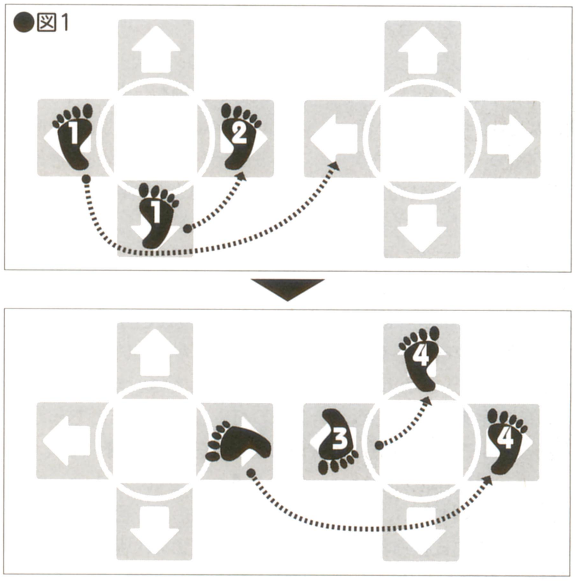
とにかく速い曲なので、焦って踏み損なわないように注意しよう。失敗しても諦めず、次を踏むぐらい落ち着いて踏んでほしい。

片足移動や回転などのパフォーマンスをしよう

この曲を安定してクリアできるようになれば、意外とパフォーマンスできる部分が多いことに気が付くだろう。

まず、左右移動ではいろいろと考えられる。例えば、片足でケンケンするように移動するやり方や、身体をひねるようにして回転する方法だ。片足での移動は、結構バランス感覚が必要なので注意すること。“オットッと”という感じで、進行方向に身体を傾けて移動するといい。回転は、35小節目や47～48小節目にかけてなど、足譜を見れば回れる場所も分かってくるだろう（図1、図2）。

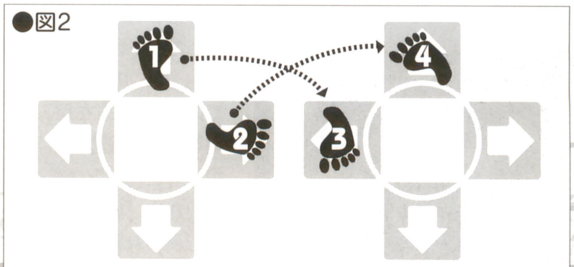
●図1



◀35小節目の例。➡を踏む時は身体を左に向けて、

◀中央を踏む時は、完全に後ろを見て、その後の同時踏みは反転して前を向く。

●図2



◀47小節目の例。同時踏みから①②③④と踏んで、2P側で⬅➡の同時踏みをする。

DOUBLE

PARANOIA

EXORBITANT

ANOTHER



DDRの最終関門登場

このゲームで最も難しく、かつクリアしにくいのが、ANOTHERモードでDOUBLEの「PARANOIA」だろう。今までのステップを全部統合しても、こんなに厳しいステップにはならないと思われるのだ。

攻略すべきポイントの1つめは、大量に登場する連打を正確に踏むこと。この曲に挑戦してゲームオーバーになるケースは、この連打でうまく踏めないからだ。2つめは「PARANOIA」のリズムを完全に知っていること。中盤に出てくる不規則なリズムに合わせて踏まなければならないからだ。そして3つめは、筐体の上を走れる体力と気合（！）が要求されること。この3つをまず覚えてほしい。

では、解説に入ろう。まずいきなり3連打でスタート。そこから4分踏み2回で移動しつつ、この3連打を16回もこなさなければならない。これはかなりハードだ。連打するのに重要なのは、その時の身体のバランスだ。自分の身体より前に足がある方が、後ろにあるより連打がしやすいはず。いかに自分の身体より前に足を持ってくるかが勝負である。⬇の3連打でも、できるだけ身体を横に向けて踏むように心がけよう（**図1**）。

21小節目からは左右に振られるパターンだが、ここでダンスゲージを増やしていかないと、クリアは難しくなるだろう。

この左右移動が終わり、28小節目からの変則的なリズムで踊らされる。ここは、リズムを身体に覚え込ませて踏もう。

ビジステップを駆使して攻略しよう

さて、この曲のメインイベント、41小節目からの3連踏みの嵐に突入する。最初の方はそれほど問題はないが、47小節目から始まる3連踏み16回の部分が大変だ。「STRICTLY BUSINESS」で多用されるステップ（以下ビジステップ）と踏み方は同じなので足運びは省略するが、ここの問題は“いかにスムーズに移動し、かつ、いつものビジステップを踏む状態に持っていくか”ということである。

前半部分は、歩くようなステップで踏むと移動もしやすい。48～49小節目への移動も、左側を向いて歩くように踏めば移動できるだろう。後半は、1P側と2P側のパネルを使った変則ビジステップが登場する。ここを越えれば、最後までいけると思うが、ここはかなり厳しい。予想以上に、この変則ビジステップが難しいからだ。

踏み方としては、まず真ん中で2つのパネルを完全にどちらか一方の足で踏み、1P側⬆（⬇）、2P側⬆（⬇）をそれぞれもう一方の足で踏む方法。見た目は派手だが、問題は途中でかなり疲れてしまうこと。疲れれば当然、ステップを正確に踏めなくなるため、しっかりと踏んでいるつもりでも、鉄板だったりするのだ。

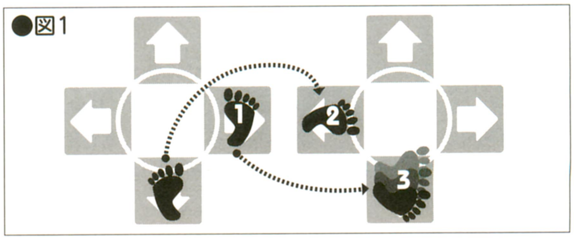
もう1つの踏み方としては、1P側を左足、2P側を右足と分けてしまう方法。これは上体もあまり動かず、疲れない踏み方だ。慣れればかなり安定して踏めると思う。ただし油断は禁物で、リズムが狂わないように注意しよう。このあたりは、体力と気合の勝負なので、気を引き締めて頑張ってほしい。

さて、これを抜ければ、最後の砦、7連打の連続と地獄の13連踏みである。まず、7連打の方だが、両方を右足で踏むには、休符がないためかなり困難だ。2P側の⬇は右足、1P側の⬇は左足と分けるしか考えられないと思う。足を広げて踏むためかなりきついが、うまく体重をパネルにかけられるように何度も練習してほしい。

そして、最後に8分の13連踏み地帯だ。踏み方はビジステップを変形させたような連踏みもいいが、1つ例を挙げると、“走る”感覚でいけばうまくいく。➡から始まり、⬇・⬇と2回踏んで⬅と、後はこの往復だ。そこで、右足で➡を踏んだら、⬇・⬇を左足、右足と交互に踏む。次の⬅を左足で踏み、そして右足、左足と⬇を踏み、➡は右足で踏むという具合だ。最後の同時踏みは、素早く足を動かして、同時に踏めばいい（**図2**）。

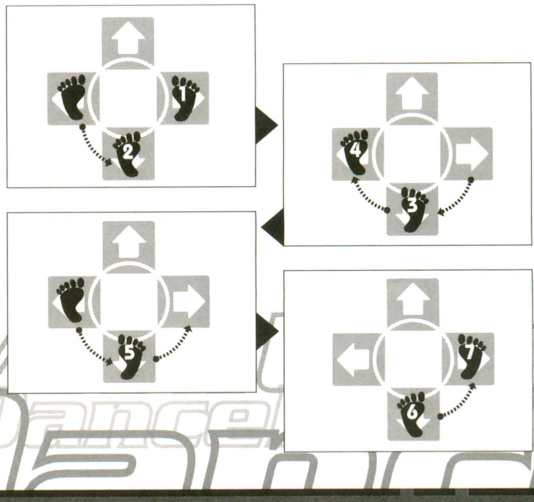
これが安定してクリアできるようになれば、他の曲も恐くない。いろいろと解説したが、正直な話、ゲームセンターに足を運び、何回も練習するのが一番の攻略法だ。やはりこの曲はシャドー練習だけでなく、実際にやって慣れなければ感覚がつかめない。健闘を祈る。

●図1



◀7小節目の移動は、このように踏むと、身体の前へ足を持っていける。

●図2



▶最後の13連踏みの例。⬅➡同時踏みから⬇・⬇と踏み。

◀⬇を右足に変えて踏む。この時膝を上げるようにして足踏みするといい。

▶右足の位置は変わらず、そのまま踏む。

◀これを2往復する。



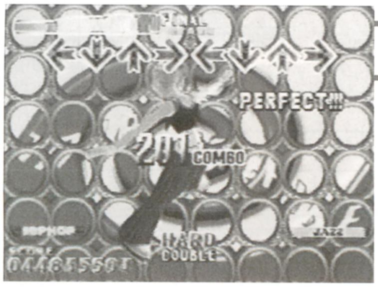
DOUBLE

TRIP MACHINE

GENUINE



BASIC



8枚のパネルの位置を身体で覚えてしまおう

前半部は楽な感じだが、細かい90度踏みが連続し、時折大きく足を広げる両面を使ったステップも含まれるため、一筋縄ではいかない。挑戦する前に、8枚すべてのパネルの位置を身体に覚えさせることが必要だ。また、テンポの速い連続した8分踏みは、身体を横向きにして移動しつつ踏めるように、足を慣らした方がいいだろう。

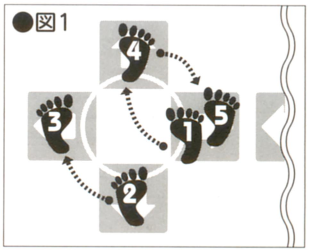
まず9小節目は、90度踏みでの横移動だ。慣れていないと踏み外しかねないので、次に踏むパネルを目で確認しながら着実に踏むようにしよう。続いて、12小節目で1P側への大きな移動が登場。普通、左右の移動では中央のパネル2枚が使われるが、ここでは一気に移動する。意識的に足を大きく開き、目的のパネルに足を踏み出そう。

14小節目に登場する8分踏みは、ANOTHERモードと同様の5連続ステップだ。ここは、曲をよく聞きタイミングよく踏むように。右足で➡と⬆パネルを、左足で⬇と⬅パネルを踏むと、多少楽に踏めるかもしれない（**図1**）。

そして、30小節目以降に中央を使った8分踏みが登場。この8分踏みに備えて、少し前のステップから身体の向きを横に変え、足を交互に使って踏めば、比較的楽に踏めるだろう。しかし、突然出てくる47小節目の頭の8分踏みは要注意。ここでズレてしまうと、ゲームオーバーになる危険性が高い。

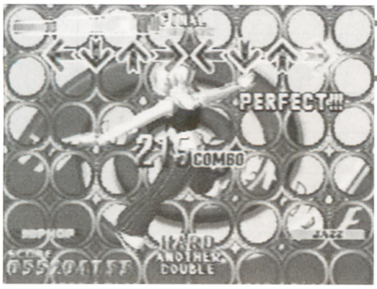
48～49小節目にかけては、左右の移動が大きい上、その後8分踏みが続く部分は身体を横にして足を出さないと、かなり踏みにくい。最後の53小節目から続く8分踏みも、1P側と2P側では踏み方が違うので、クリア目前でゲームオーバーしないように気を付けよう。

●図1



▲14小節目の例。右足で➡と⬆パネル、左足で⬇と⬅パネルを踏む。右パネルから時計回りに1周する感じで踏もう。

ANOTHER



DDR最高峰に位置する難曲をクリアするには

DDRの中で、最も難易度が高いレベル8の1曲。とにかく8分踏みが多い。しかも、両面に渡りところ狭しと動き回るステップは、DDRの最高峰の曲ならではといっていいだろう。

まず序盤の4分踏みは、移動量がかなり多い。テンポも速いため、足をうまく出せないかもしれないが、大きく開くことを頭に置いて踏めば、クリアできるはずだ。

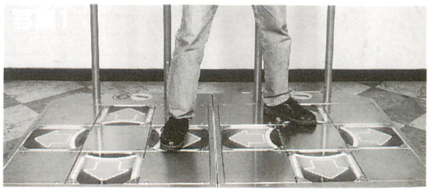
2P側から1P側へ移る11小節目では、両面を使う同時踏みに注意。この同時踏みのコツは、何回も練習して覚えてほしい（**写真1**）。

前半部の山場となるのが、16小節目からの8分踏みの固まりだ。移動時のプレートの飛び越しはなく、隣り合ったプレートを踏めばいいが、矢印の多さやリズムの取りにくさから、どうしても踏み外してしまう。やはり、足譜を頭に入れてプレートを見ながら踏むのが一番いい方法である。

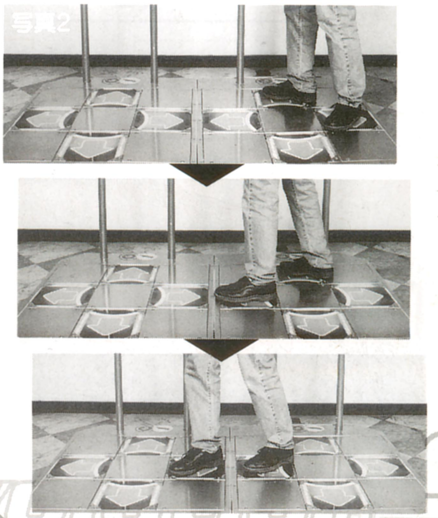
その後、変則ステップが27～28小節目に登場。27小節目の90度踏みの後、半拍遅れてステップが始まることに注意しよう（**写真2**）。HARDモードなどでは、1拍半空いていたからだ。後のリズムはHARDモードと同様なので、移動だけを気を付けて踏んでほしい。

29小節目以降は極端に難しい部分はないが、後半の同時踏みと8分踏みが連発する部分には要注意。

最初から最後までまったく気を抜けないこの曲だが、何度もプレイして少しずつ感覚を掴んでいけば、必ずクリアできるだろう！



▲11小節目の例。1P側の⬇と2P側の⬅の同時踏みはこうしよう。



▲28小節目などはパネルを踏みつつ歩くように移動しよう。



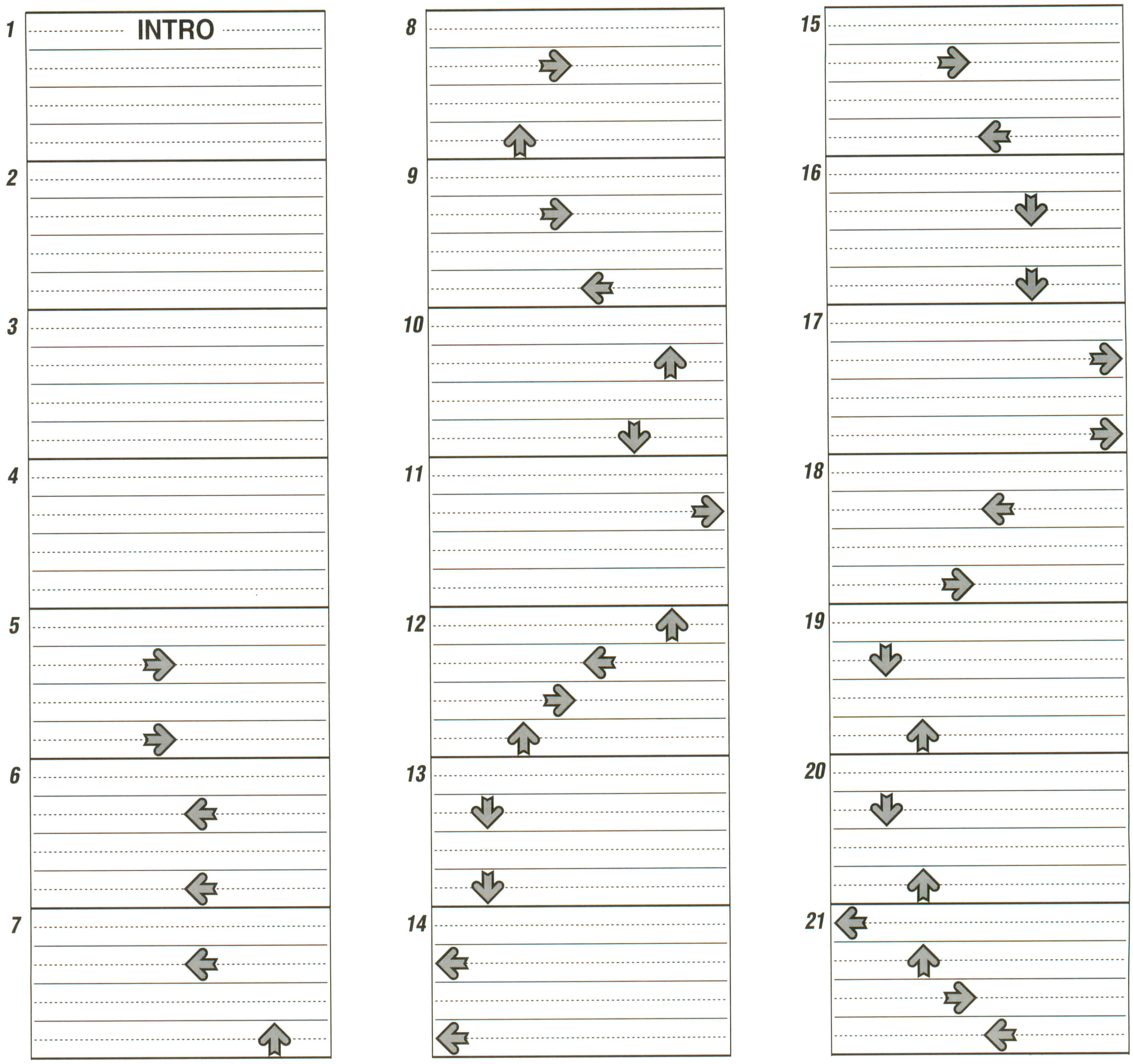
EXORBITANT

DOUBLE

HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW

DOUBLE 難易度３

MAX COMBO : 095　MAX SCORE : 005217300



BASIC

子供は天才ダンサー!?

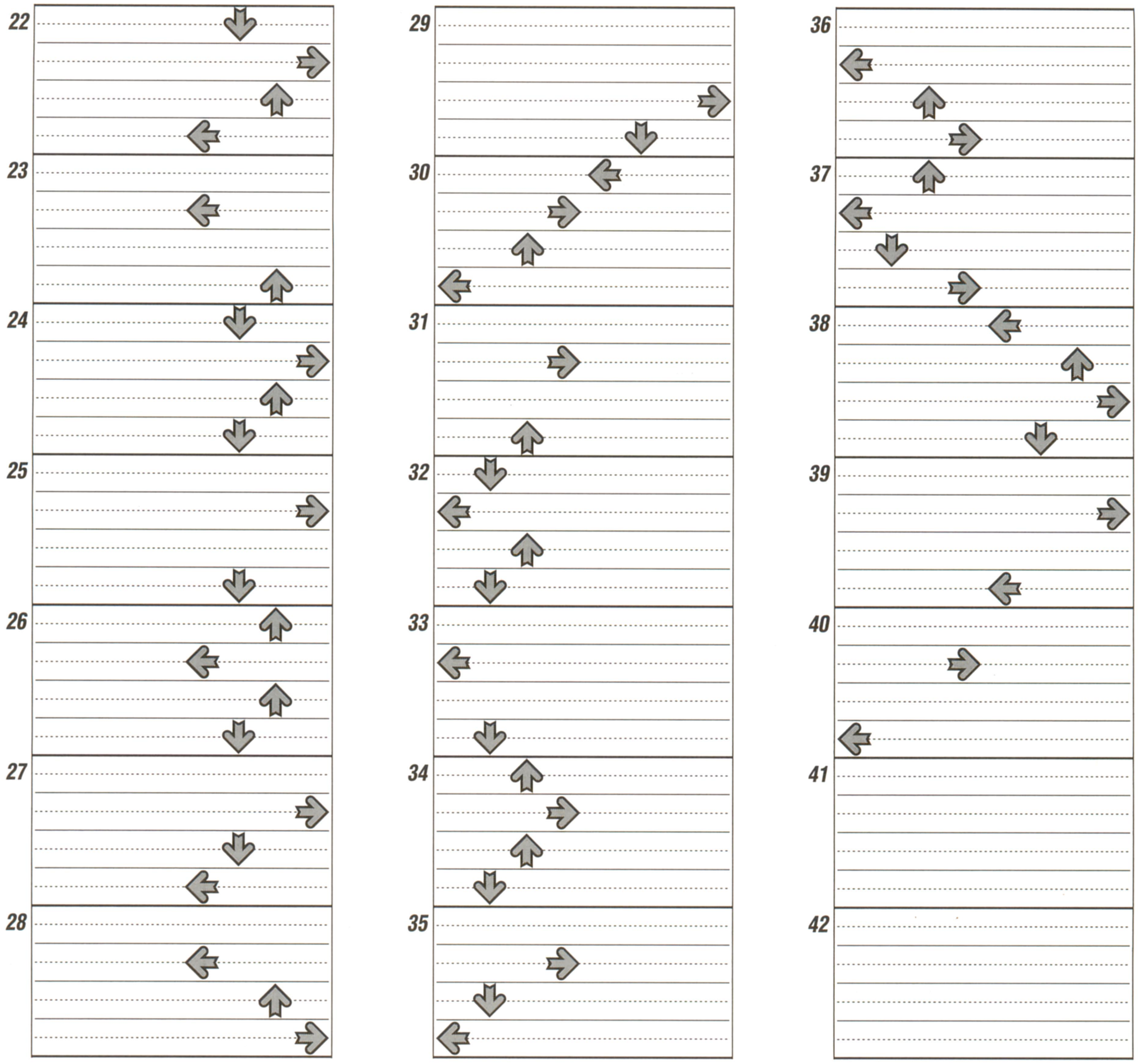
先日のこと、いつも踏んでいる場所からちょっと足を伸ばして、やはり、DDRが盛んなところへ。皆さんもたまには、違う場所へ訪れて、いろいろな人達のプレイを見てみたいと思うこともあるでしょう。

ゲームセンターに着いてみると、既に何人かの人達が華麗なるステップを繰り広げています。皆、とっても楽しそう。見ているギャラリーの方たちからも暖かい拍手もありますし。

そんな中での1コマ。大学生くらいの人がコインを投入し、「BUTTRFLY」を選択してスタート!! するとどこからともなく、ちっちゃな子供が、飛び入りで隣のステージに登場するではないですか。

しかも、これが上手い！ もちろん、矢印どおりには踏んでいないけれど、好きな時に回ったり、ジャンプしたりと踊るのです。周りで見ていたギャラリーの皆さんも目を白黒。当然お客さんの注目はその子に。横でプレイしている人は苦笑いするしかありません。

この曲が終る頃に、お父さんらしき人が慌ててやってきて、その子は帰りましたが、皆さんその飛び入り天才ダンサーに暖かい拍手を送っていました。やはり子供の感性には、すばらしいものがあるかもしれませんよ。



BASIC

「踏む」のはほどほどに

「踏むな」といってもDDRをやるなということではない。DDRをやっている人にときどき見られるスタイルで、まるで軍隊の隊列歩行のようにしっかり足を上げ、「がしっ、がしっ、がしっ」と「踏む」というのを見かける。

ついつい力が入っちゃうのは分かるが、あのフットパネルは結構敏感で、確実に体重を乗せれば、足を全く上げなくても反応するようにできている。パネルに半分体重をのせたまま足が浮かない程度に力を抜き入れしてみよう。ちゃんと反応するはずだ。

最初のうちは、まずステージクリアが目標なので仕方がないが、慣れてきたら少しずつ踏み方を穏やかにして、体重を乗せるイメージで踊ってみよう。慣れてくるとパネルを踏んでいる音をほとんどさせずに踊ることができる。

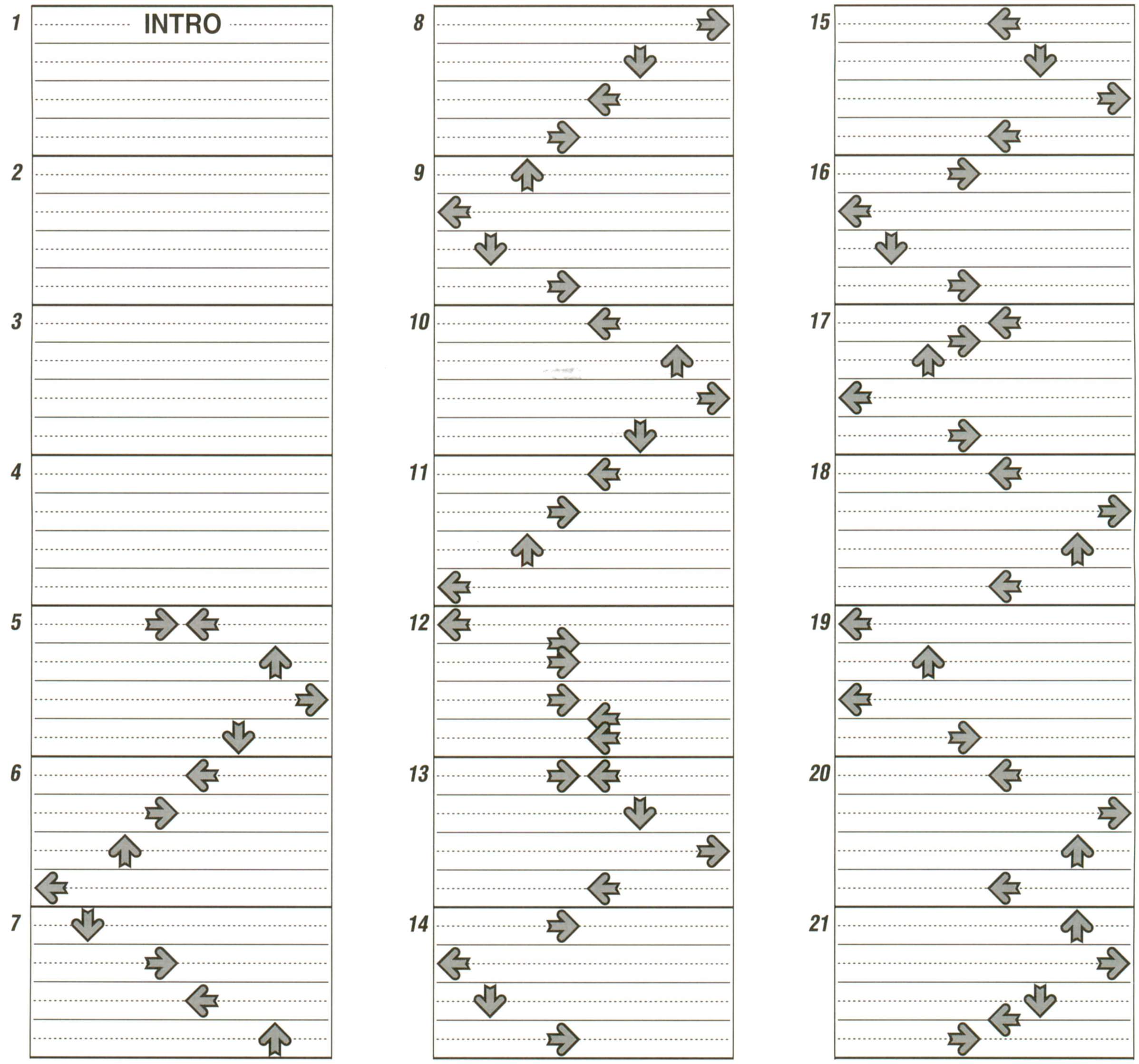
そして、実際その方が踊っているように見える場合が多い。さらに、曲の要所でわざと強く踏んでアクセントを付け、メリハリを効かせることも可能だ。

また、こうすることで、余計な体力を消耗しないメリットもある。汗をかく量もぐっと減るので踊り終わった後も比較的涼しい顔をすることができるだろう。名実共に「クール」なスタイルといえよう。

HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW

DOUBLE 難易度４

MAX COMBO：145　MAX SCORE：018713100



ANOTHER

DDRウォッチャー（その２：サラリーマン編）

会社帰りにゲームセンターへ立ち寄りステージの後ろの方からDDRをやりたそうにマシンを見ているのが、少し年の入ってそうなサラリーマン。曲が80's系ということもあって、若かりし頃が熱くよみがえったかのように見るその目は、少年時代に戻っている。

ただ、1人で来ているときはさすがに恥ずかしいのか、なかなか踊ってはくれない。

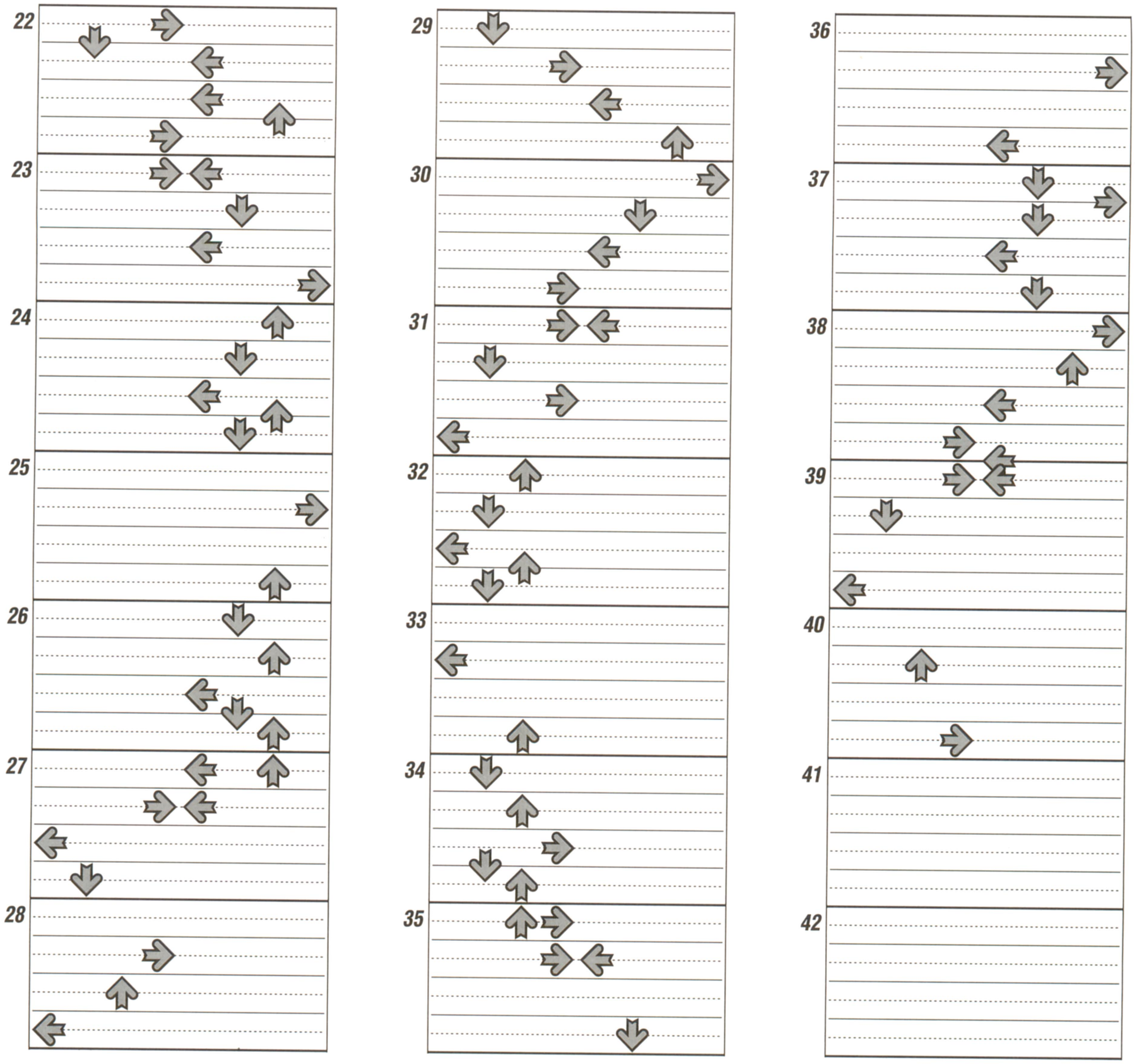
でも、同僚と数人で訪れたときはちょっと違う。ギャラリーがいても何のその、元気よくステージの上に立ちゲームをスタート。カンフーの前奏がかかるともうノリノリの状態になる。

そしてステップが始まると途端に腰がくだけ、必死に矢印を踏み続ける。Danger！を光らせつつもクリアすると、同僚たちはやんややんやの大喝采。ギャラリーも温かい拍手を送ると、ちょっと照れ笑いしていた。

大抵はFINALステージへ進む前にゲームオーバーになってしまうが、少年少女に戻ったサラリーマン達は満足げに去っていったのだった。

もし、こんな人達を見かけたら暖かく応援の声をかけてあげよう。意気投合して名刺をくれたりすることもあるよ。

こんな交流もDDRならではの楽しみではないかな。

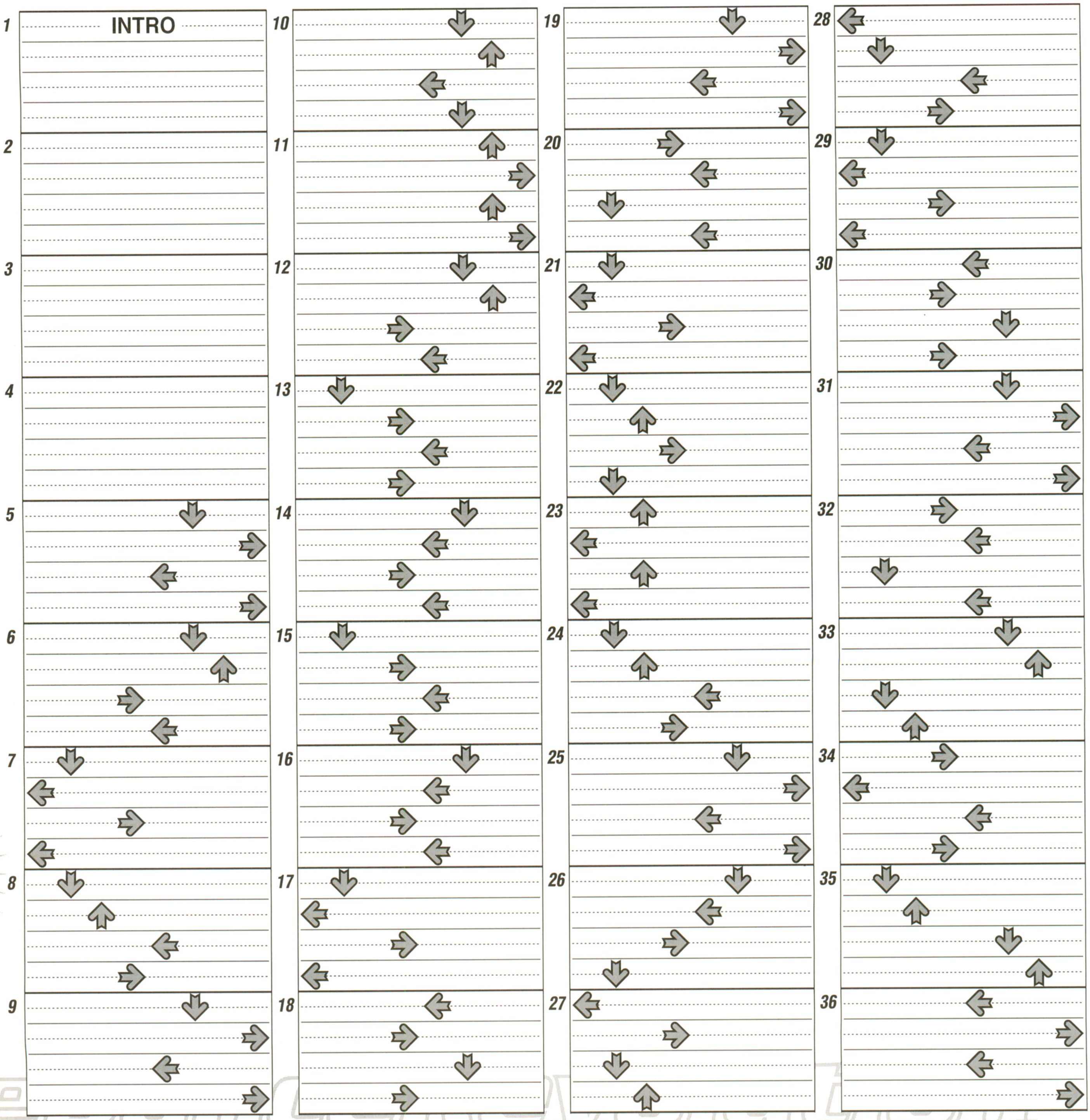

22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42

ANOTHER


ENTER YOUR NAME
11
TIME LIMIT
No.1 dancer XSK
Congratulations!!
XSK IS THE DANCER OF DANCERS
SCORE
154559900

THAT'S THE WAY (I LIKE IT)

DOUBLE 難易度4 MAX COMBO : 128 MAX SCORE : 012844800

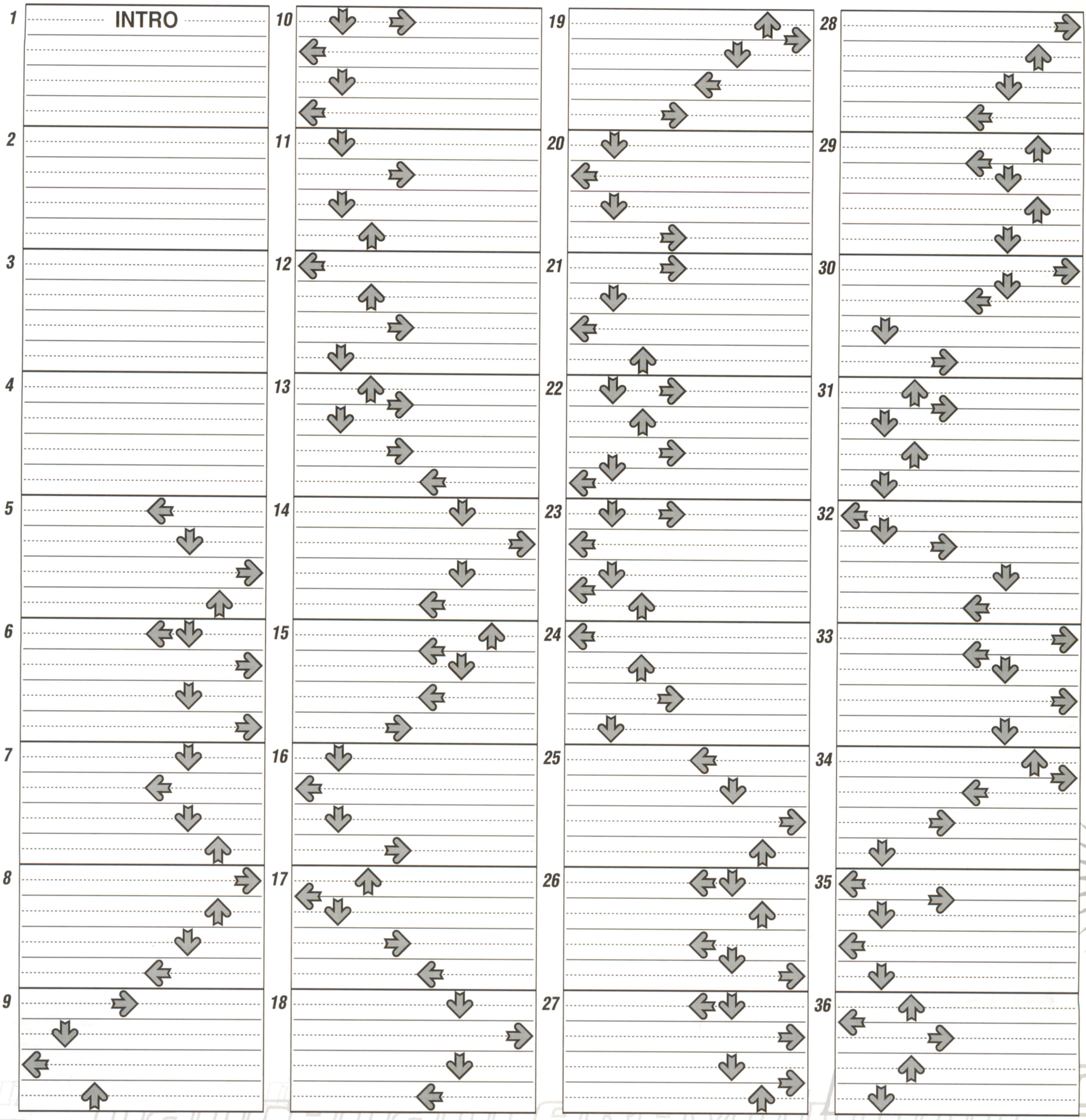


BASIC

THAT'S THE WAY(I LIKE IT)

DOUBLE 難易度5

MAX COMBO : 144 MAX SCORE : 018324000

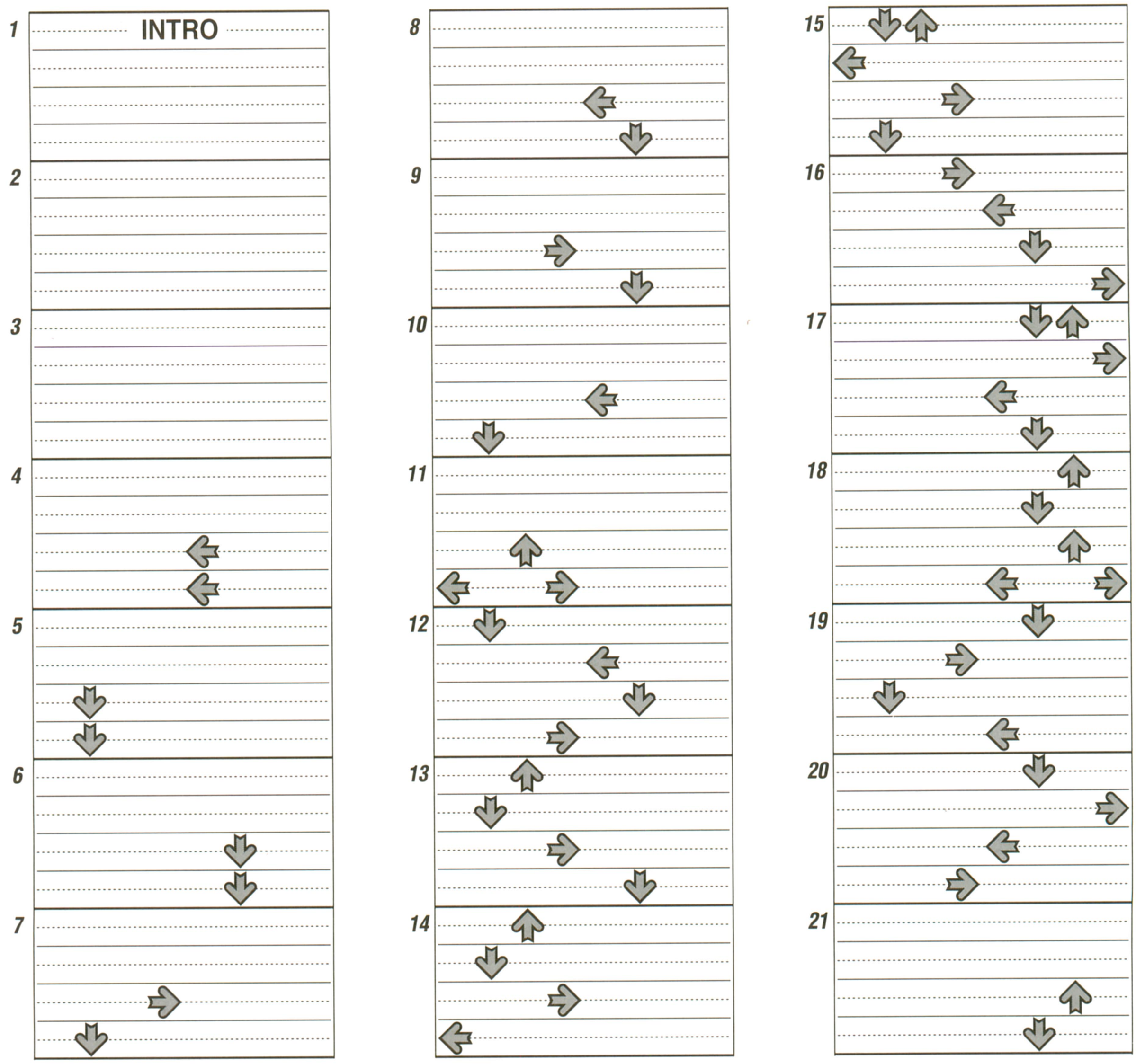


ANOTHER

KUNG FU FIGHTING

DOUBLE　難易度4

MAX COMBO : 113　MAX SCORE : 008820300



BASIC

DDR失敗談あれこれ(その3)

これは、意外と体験した人も多いかもしれないのが、踊っているうちにステージから足を踏み外してしまうケース。

いろいろなパターンがあると思うが、まずはDOUBLEプレイでのお話。

DOUBLEプレイは、何といっても横移動が重要だ。これをマスターしなければ、なかなか先へは進めないだろう。そんな、まだ横移動がままならないとき、1P側から2P側へ移動したら、勢いあまってステージから足を踏み外してしまった。慌てて戻ったものの、時すでに遅くゲージが0となりゲームオーバー。顔で笑って心で泣くとはこのことである。

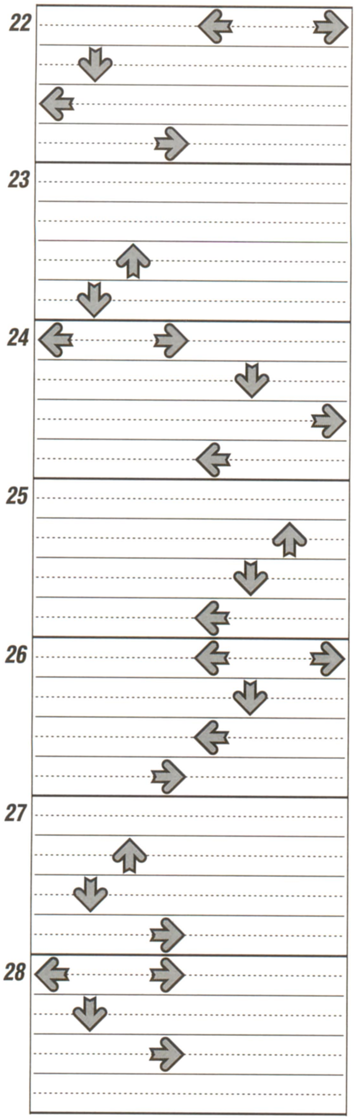
もう1つのパターンが、パフォーマンスしているときだろう。

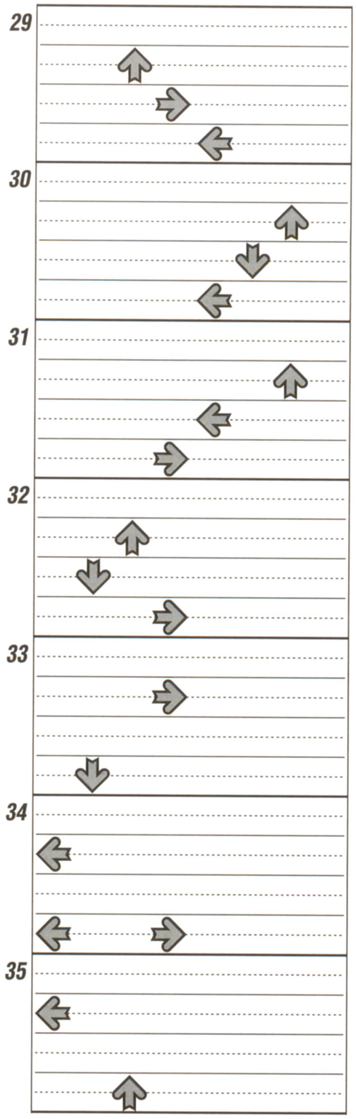
踊り慣れた曲で、ぐるぐると回っていたら、いつのまにか軸がずれていて、片足をステージから踏み外してしまう。

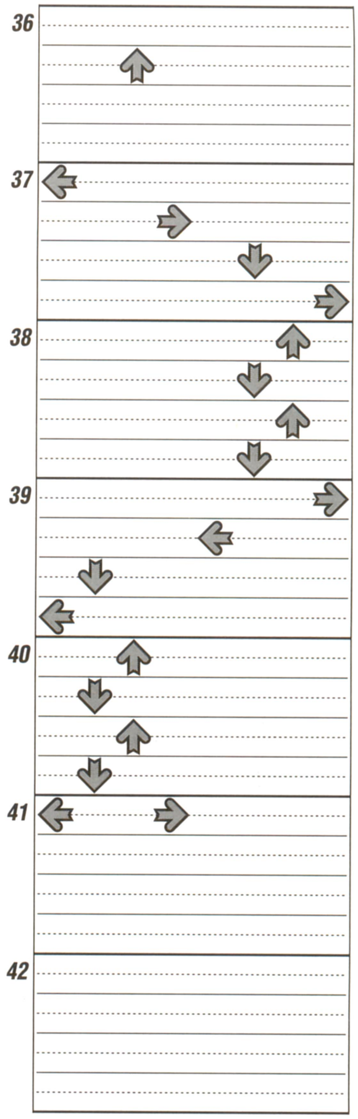
すぐに復帰したくても、なぜか目が回っていて復帰できず、やはり閉門なんてこと。

さすがにパフォーマンス時にこのような事態に陥ると恥ずかしいもので、特に1人でゲームセンターにきていた場合は、照れ笑いをしながらそそくさと去っていく人達が多い。

みなさんも気を付けてプレイしましょう。


22
23
24
25
26
27
28


29
30
31
32
33
34
35


36
37
38
39
40
41
42

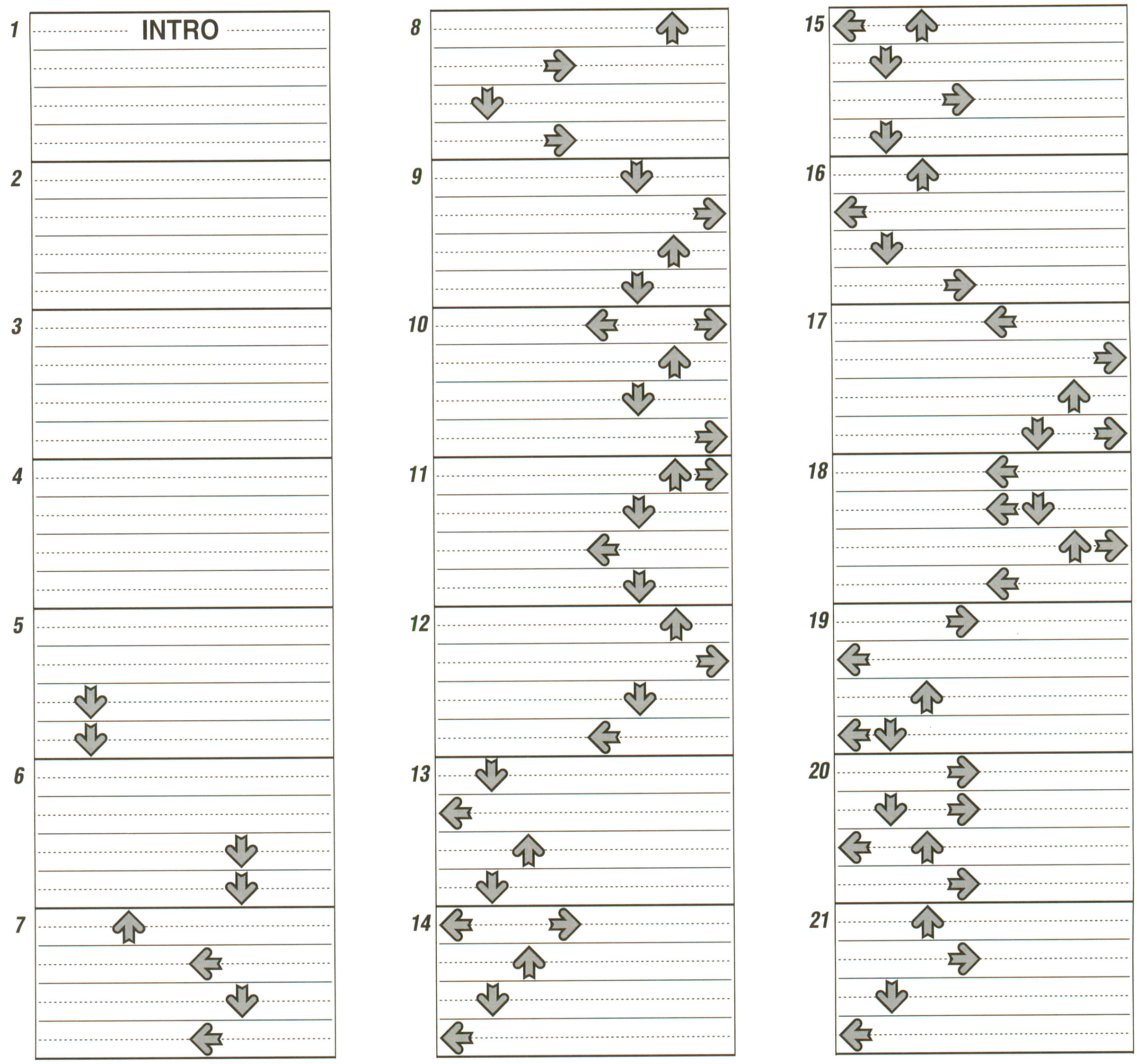
BASIC


PERFECT!!!
PERFECT!!!
COMBO
HARD
ANOTHER
DOUBLE
HOUSE

KUNG FU FIGHTING

DOUBLE 難易度5

MAX COMBO：136　MAX SCORE：015422400



ANOTHER

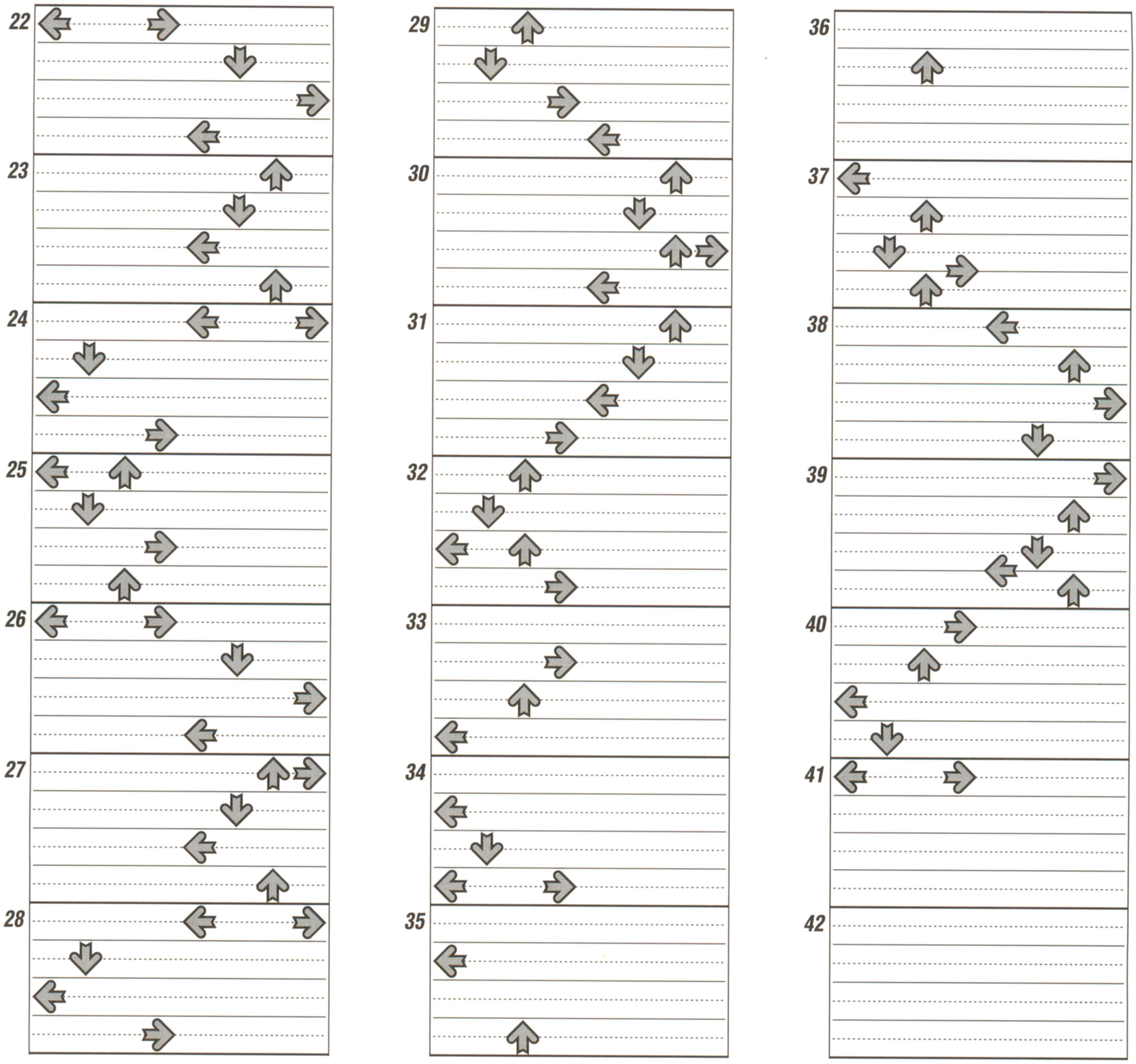
DDRとカラオケ

自分でお金を払って好きな曲を選び、音程はともかく自分の世界に入って歌う。最初は恥ずかしいが、一回歌ってしまうと何度も歌いたくなる。ある程度上手くなると人に聴いてもらいたくなり、さらに上手くなると振り付けまでして人に見せたくる。点数が出るタイプのもあってそれに燃える人もいる。気の合う人とデュエットをしてみたり、一人二役をしてみたり……と以上はカラオケの話。

そして上の文章の「音程」を「矢印」に、「歌う」を「踊る」に置き換えれば、それはそのままDDRの話しになる。DDRはあくまで「ゲーム」でありながら、何か違う可能性を秘めているとよくいわれるが、その要素の1つはカラオケと同じ魅力を持っていることではないだろうか。

特に普段あまりゲームをやらない層がDDRをやるときは恐らくカラオケ気分なのでは、と思うときがある。日頃のストレス発散にカラオケもDDRも最適。マイクに向かって大声で歌う人と同様、フットスイッチをガシガシ踏んで踊ったり、自分に合った曲を楽しめればOK。きちんと踏めなくて点数が稼げなくても、踊りたいように踊ればいい。

踊った後の爽快感＝カラオケで得られる快楽。これだからDDRが病みつきになるのだろう。

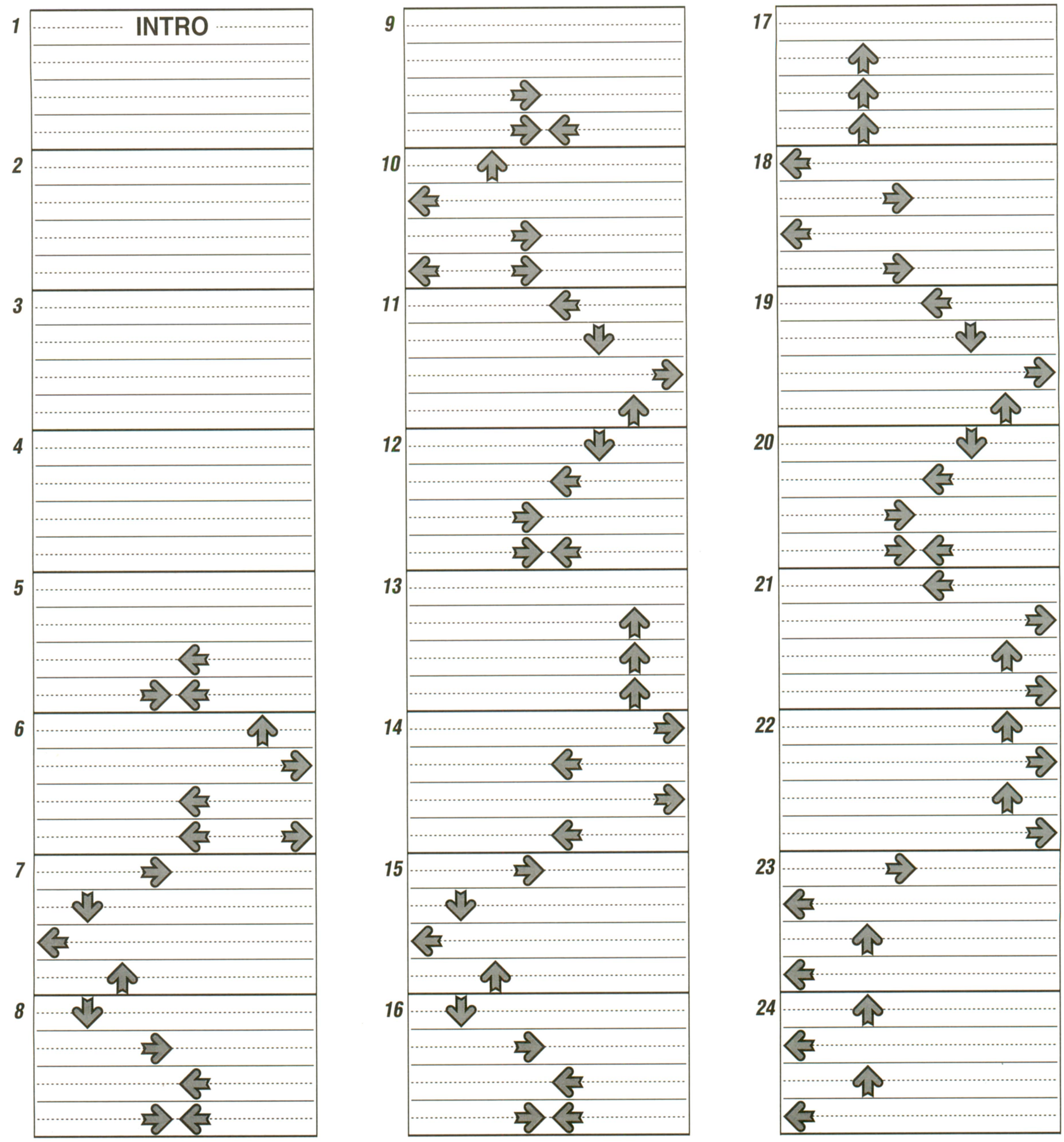

22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42


How To Play
曲に合わせて、
ここに来た瞬間に踏め!

BUTTERFLY

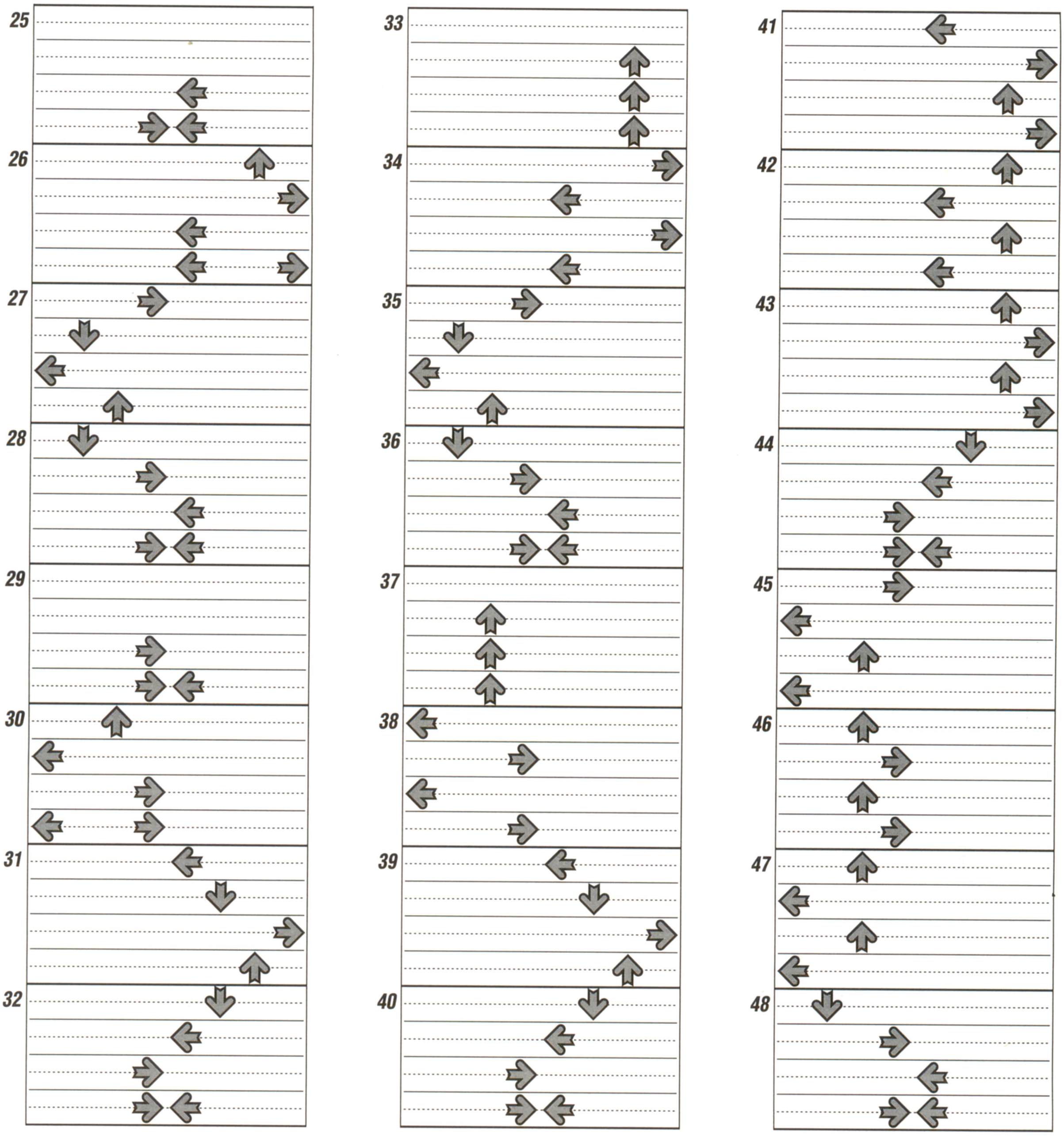
DOUBLE 難易度４

MAX COMBO : 164　MAX SCORE : 027121500



BASIC

DanceDanceRevolution



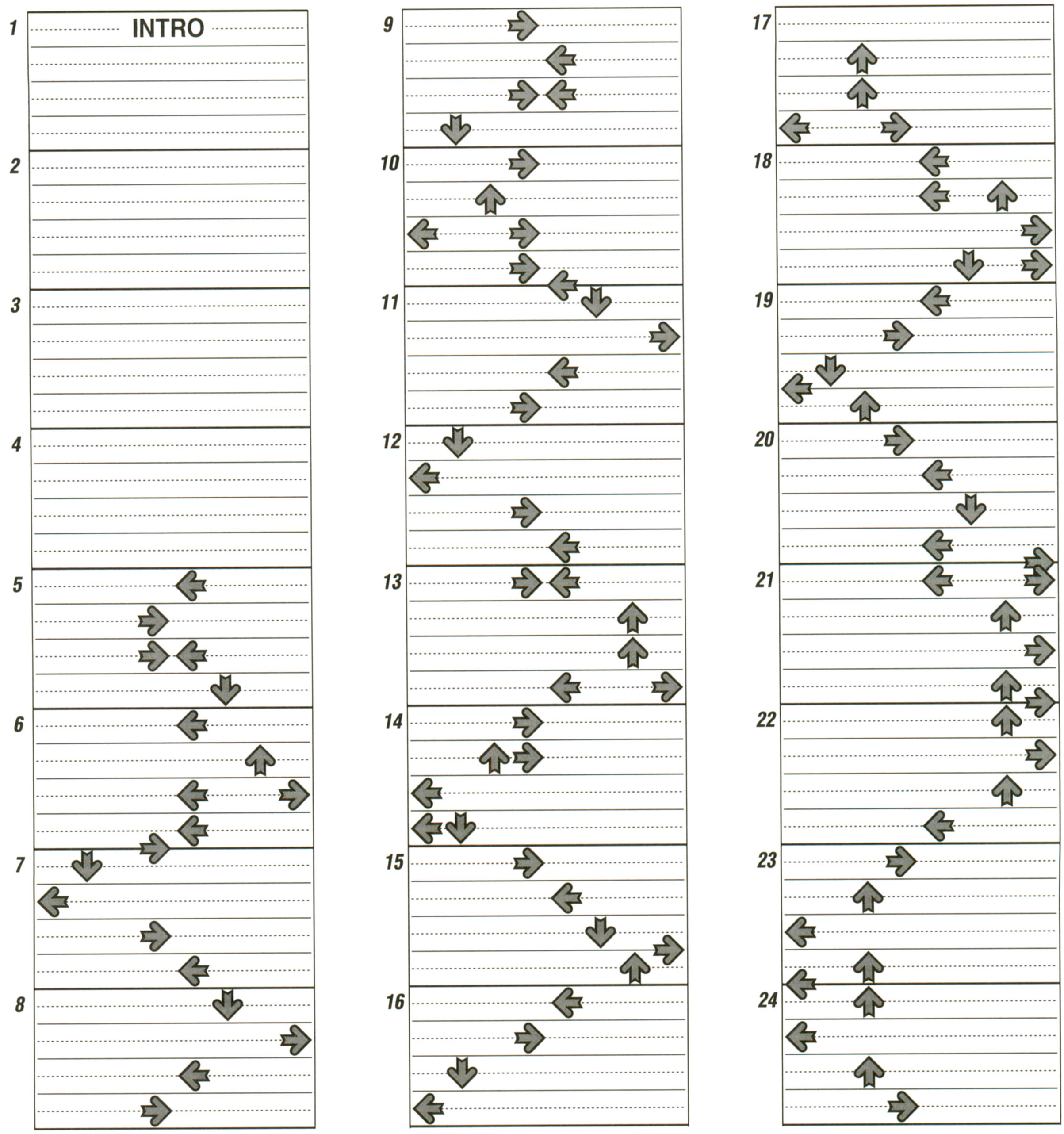
BASIC

BUTTERFLY

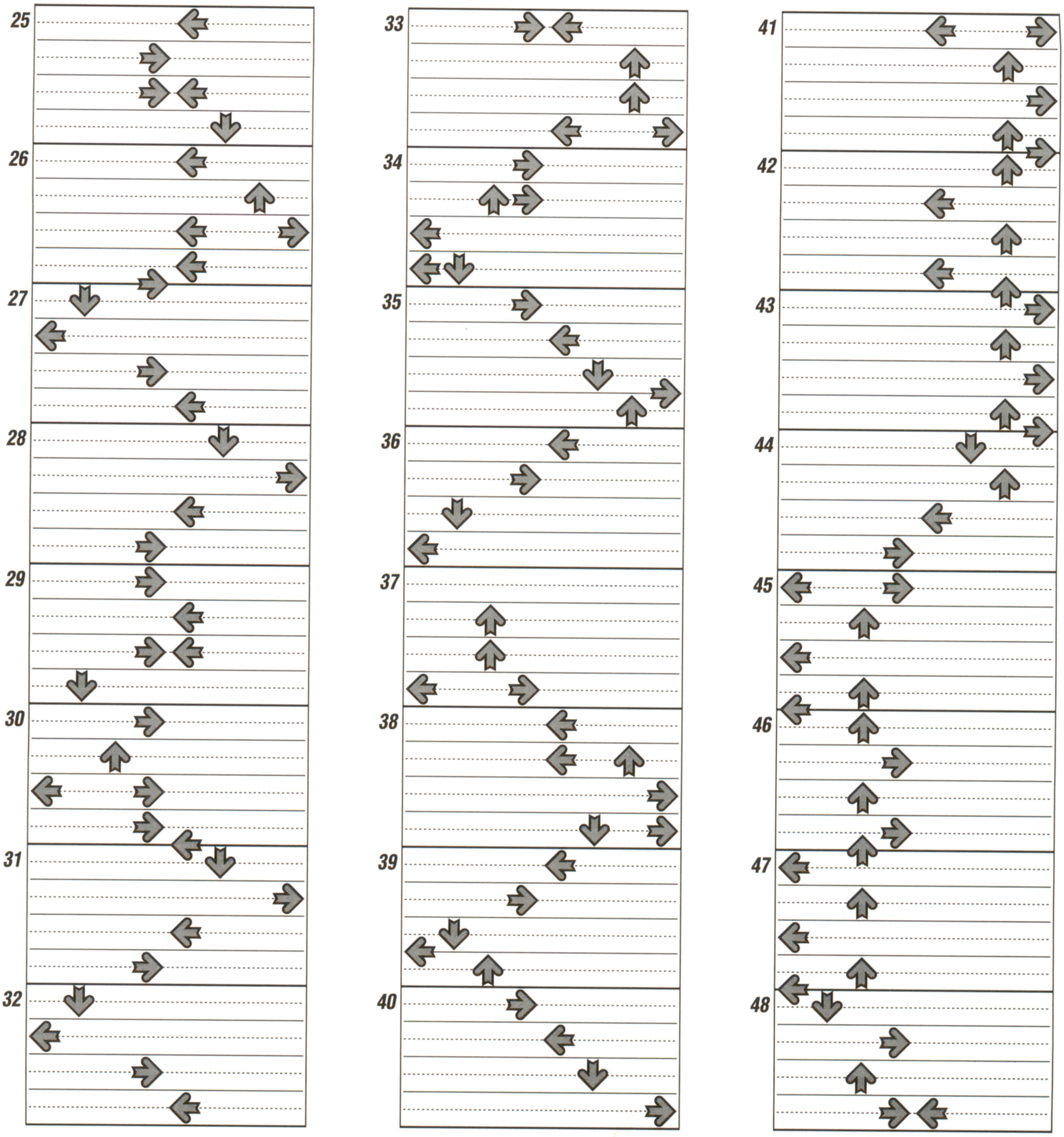
DOUBLE 難易度6

MAX COMBO : 191

MAX SCORE : 042921300

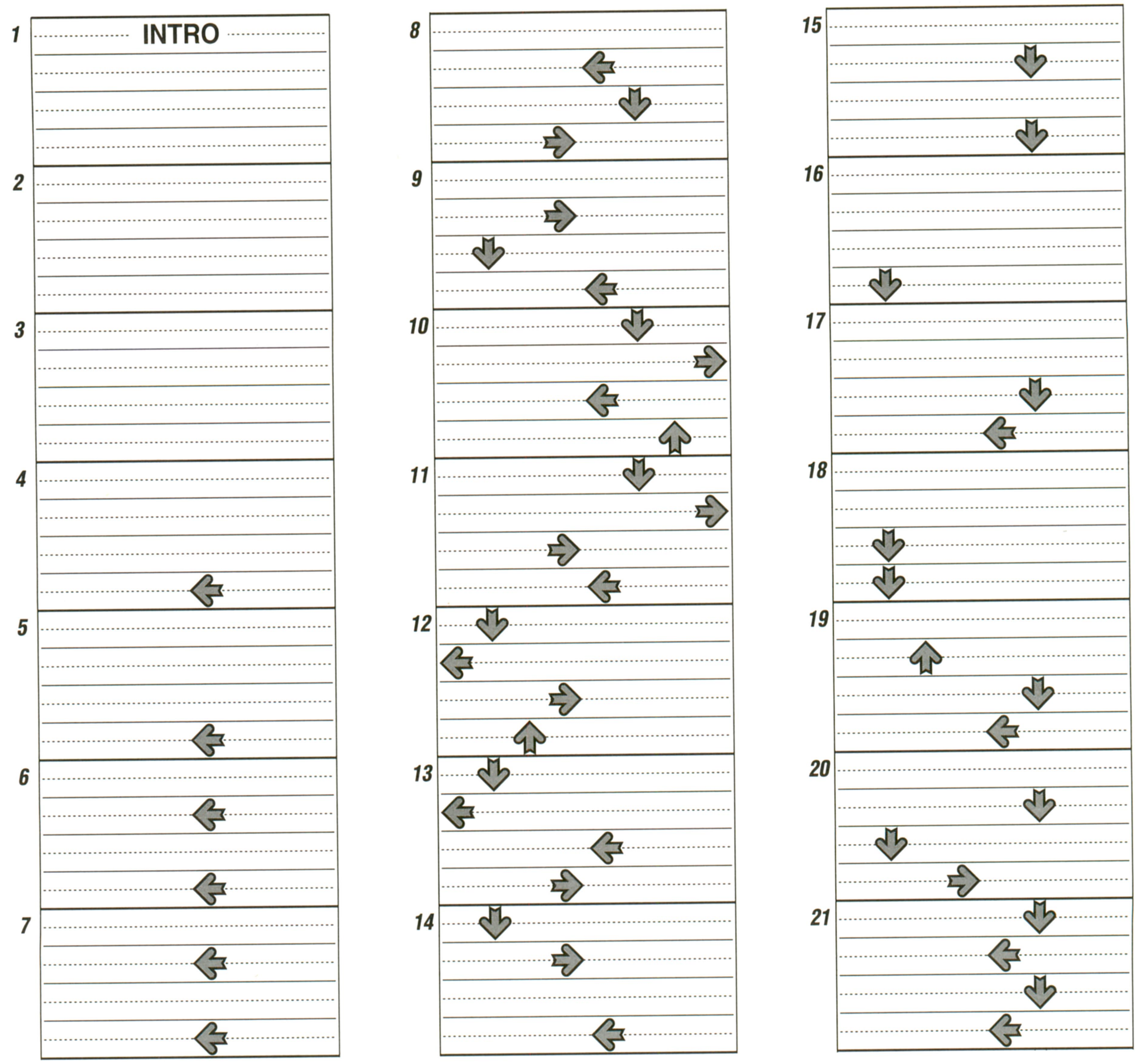


ANOTHER


25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

MY FIRE

DOUBLE 難易度５ MAX COMBO：117 MAX SCORE：009796500



BASIC

めざせ最低得点!?

DDRはいろいろな遊び方を編み出せるのが特長の1つだ。

面白い遊び方の例としては、1人が1つのパネルを担当してプレイする「8人同時プレイ」や、DOUBLEモードを2人でプレイしたり、1人で2人分のプレイしたり（1人2P）などがある。特にDOUBLEモードを2人でプレイすると、かなり新鮮だ。両側にまたがるステップの場合、変則的なリズムになったりして踏めないこともしばしばある。

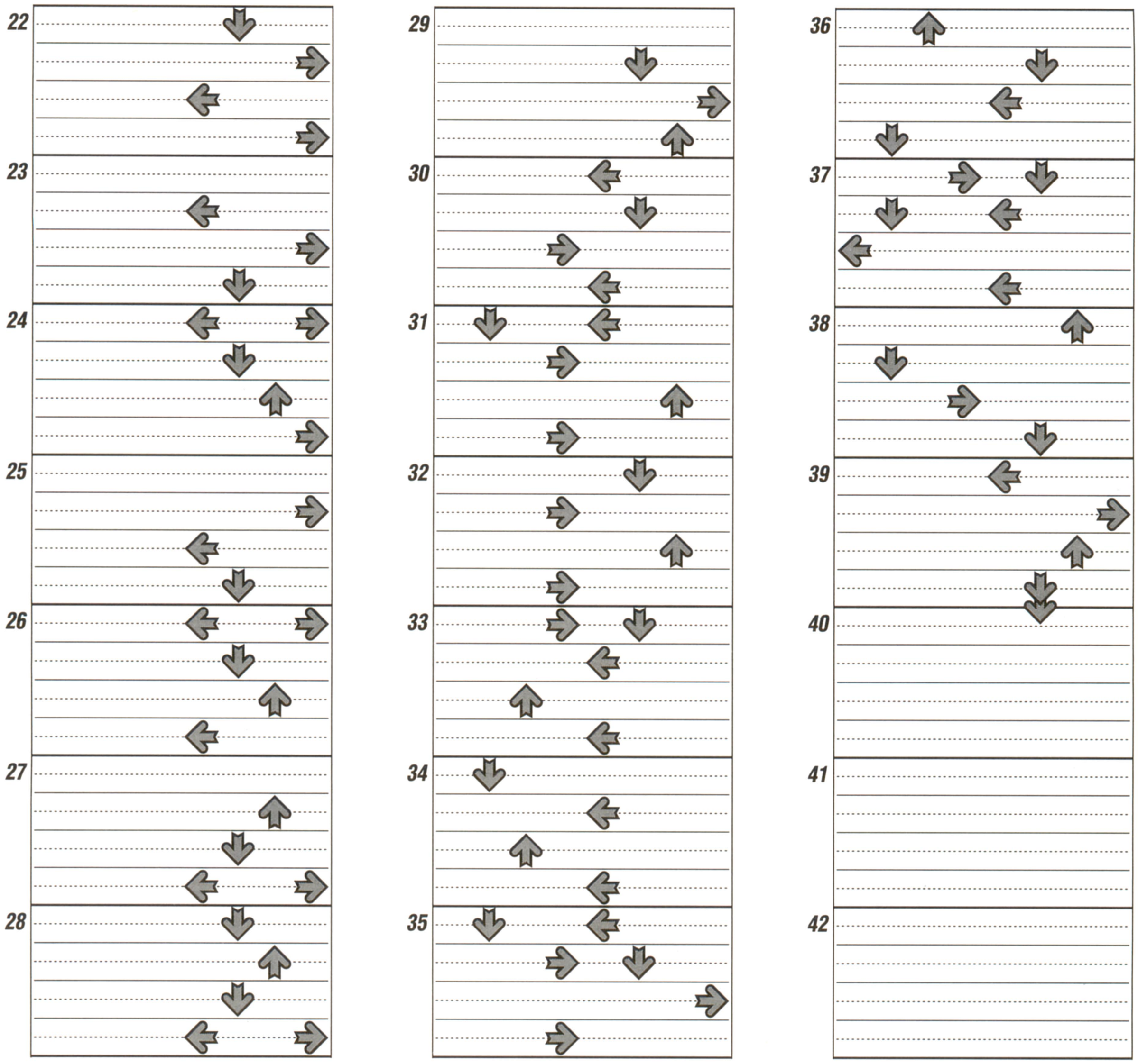
そして、さらに変な遊びを編み出した人もいる。スコアアタックの逆バージョン、いかに0点に近付けるかを競うのだ。

DDRのスコアはPERFECTとGREATで踏まなければ加算されない。つまり、GOODやBOO、MISSだと0点なのである。PERFECTやGREATを踏まずにクリアできれば、計算上0点になるわけだ。

ただし、BOOやMISSでは、ダンスゲージが減ってしまうためゲームオーバーになってしまう。よって、いかにGOODで踏むかの勝負となる（GOODでも微妙にゲージは減る）。

これは、やってみれば分かると思うが意外と難しい。テンポに乗って踏めないからだ。

DDRをやり込んでいて余裕のある人は挑戦してみてはいかがかな？



BASIC

Shall we DDR?

DDRをやっていてつくづく良かったなぁと思うときといえば、なんといっても「一緒に踊ってもらえませんか？」と声をかけられたときでしょう。

また初心者の人、特に女の子は「なんだか面白そうだし、やってみたいけど失敗したら恥ずかしいしなぁ……」なんて感じの顔をしながマシンの後ろの方でこっそり足を動かしていたりします。そういう子を見かけたら思い切って「よかったら一緒にやってみません？　実際にやってみると絶対ハマりますよ」というようにこっちの方から声をかけてみても意外とすんなりOKしてくれたりします。

DDRってこんな風に友達を簡単に作れるのが不思議な魅力の1つですよね。

そういう人たちに、あちこちで声をかけてみると、意外とみんな彼氏と一緒に来ている子だったりするんですよね。それでも踊りたいからか、すんなりOKしてくれたりするんですが。

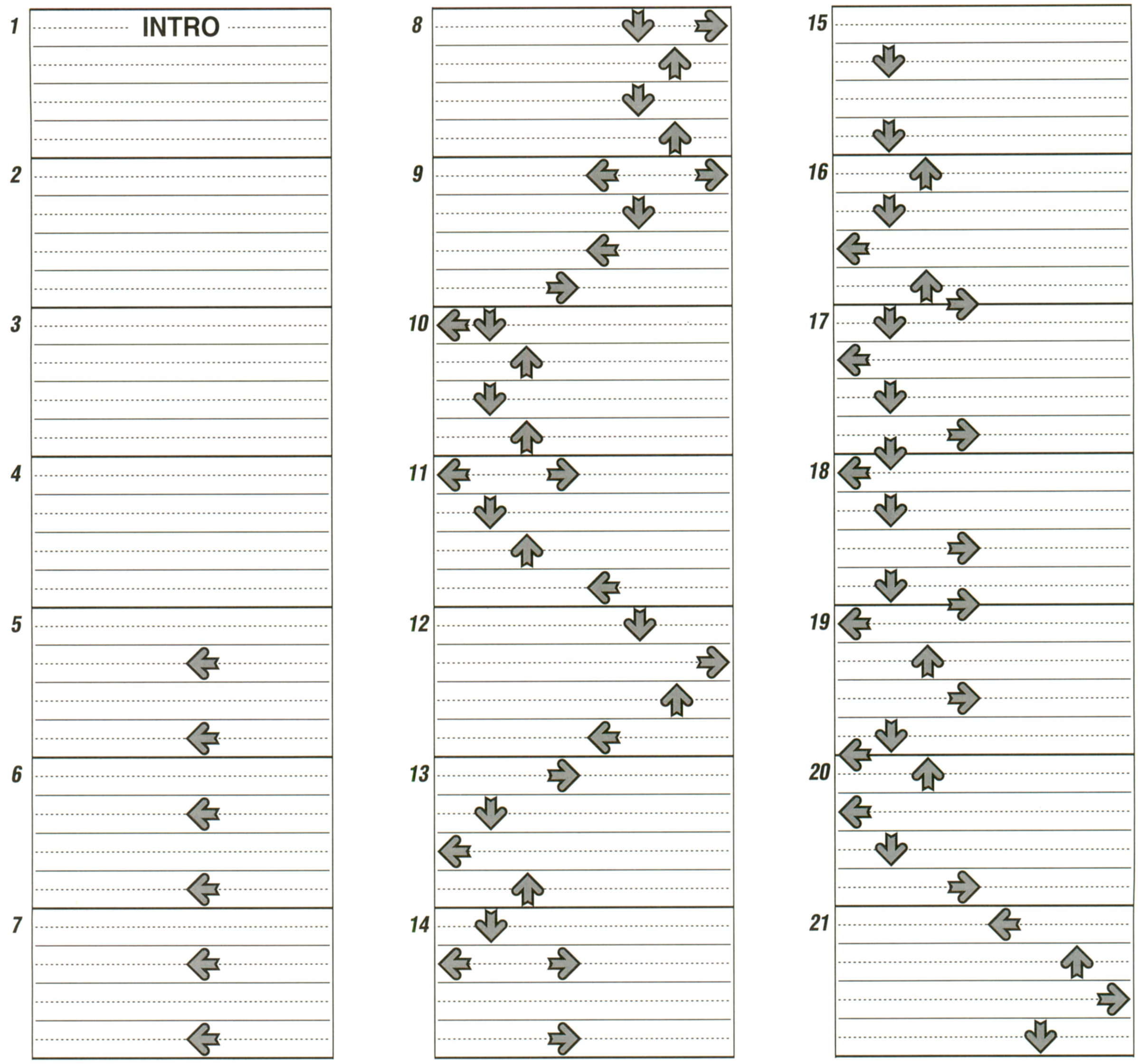
中には終わった後に彼氏から「ちゃんとお礼はいったの？」といわれている子もいたりして、なんだかお手軽DDRレッスンコーチのようです。

いつかは、彼女とデュエット。やっぱりこれでしょうね。

これを読んでるそこのあなた、Shall we DDR？

MY FIRE

DOUBLE　難易度6　MAX COMBO : 136　MAX SCORE : 015422400



ANOTHER

全繋ぎの辛さ

各曲のポイント解説ページに、さり気なく掲載している全繋ぎ＝ALL COMBOの画面。

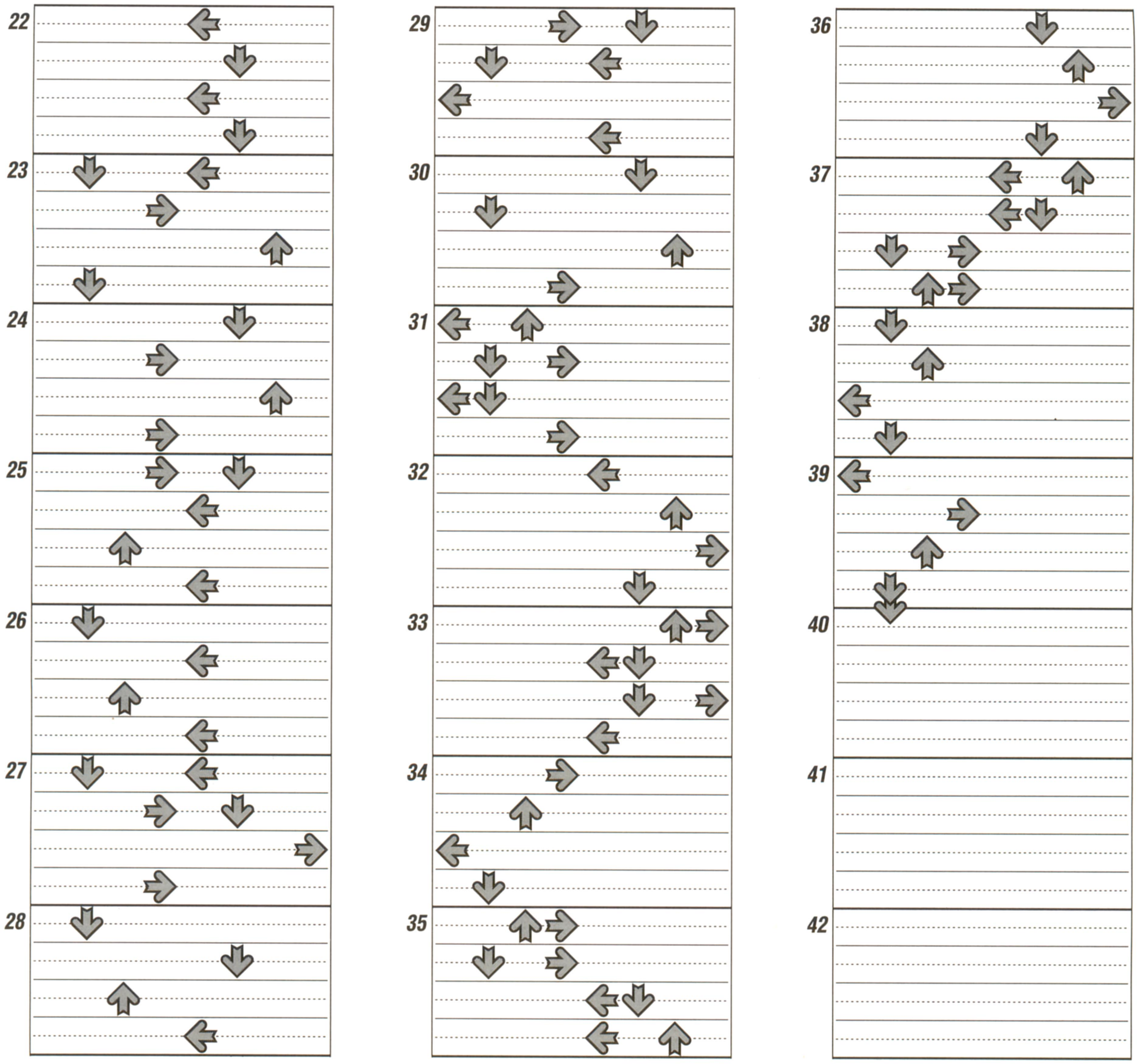
この画面は、当然作り物ではなく、数人の担当者が1曲1曲挑戦して繋いだものをキャプチャしたのである。

ちなみに、すべての画面を手に入れるには、58曲分踊る必要がある。都内某所でDDRの難易度を最高にし（こうすると1度MISSを出すとダンスゲージが一気に減り、3～5回のMISSやBOOでゲームオーバーになるため、失敗したとき早く次がプレイできる）、1度でもGOOD以下を出したら、「ハイおしまい」という苛酷な戦いが行われたのである。

この戦いは、普段DDRのスコアアタックを行っている人たちでも、延べ9時間にもおよび、無事すべての画面を手に入れられたわけだが、このゲームの奥深さを改めて感じたのであった。

他のページでもふれているが、最難関は「PARANOIA」ではなく、なんと「THAT'S THE WAY」である。余りにも繋げず、夢にまで出てきてうなされたという人もいるぐらい、この曲は手強い。

DDRのスコアラーを自称している人はぜひ挑戦してほしい。1発で繋げたら、あなたは神とうたってもいいだろう。


22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42

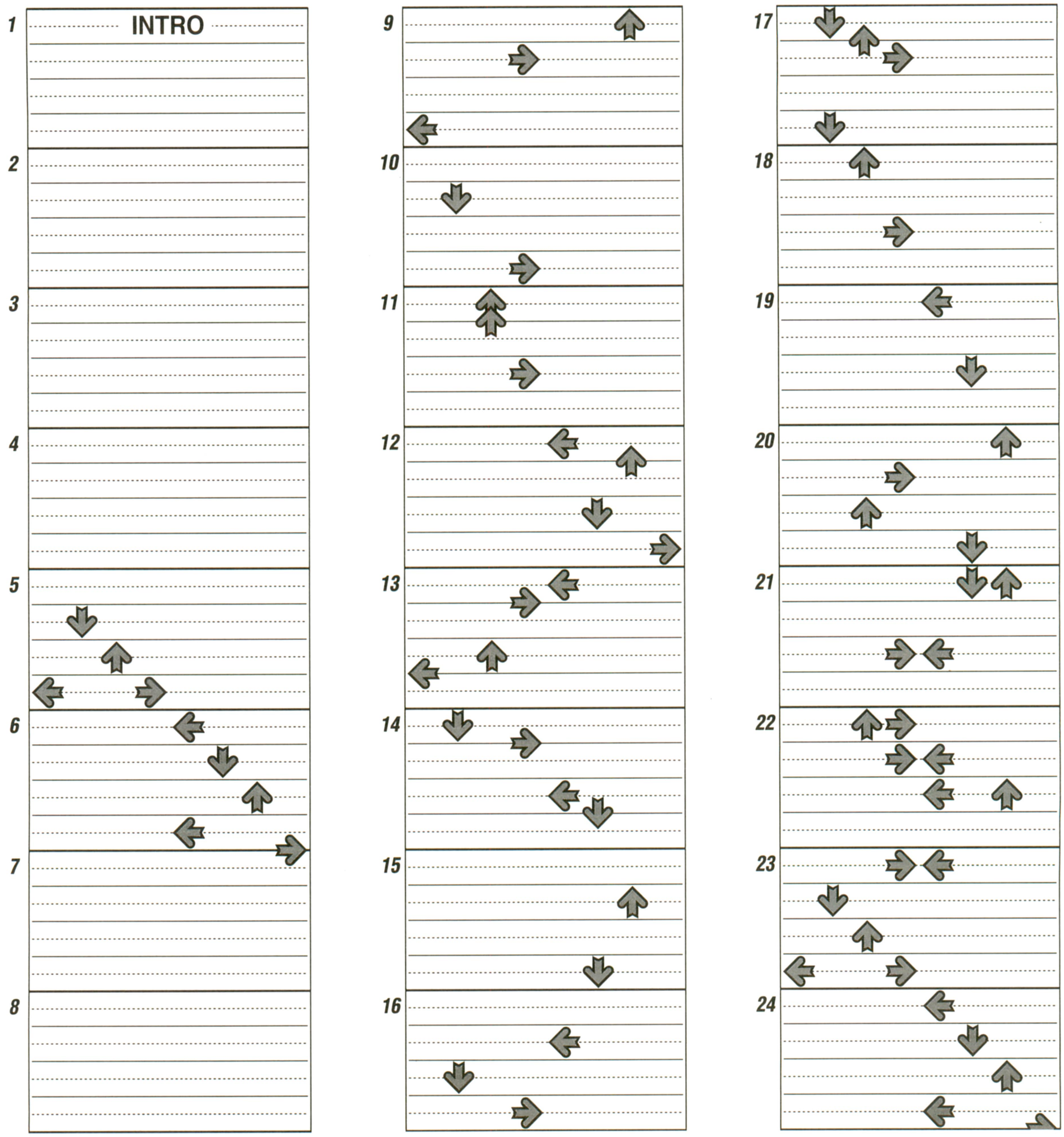

MUSIC
PARANOIA
180
MIRROR
GENUINE
Konami original
8
ボタンで選択
で決定

ANOTHER

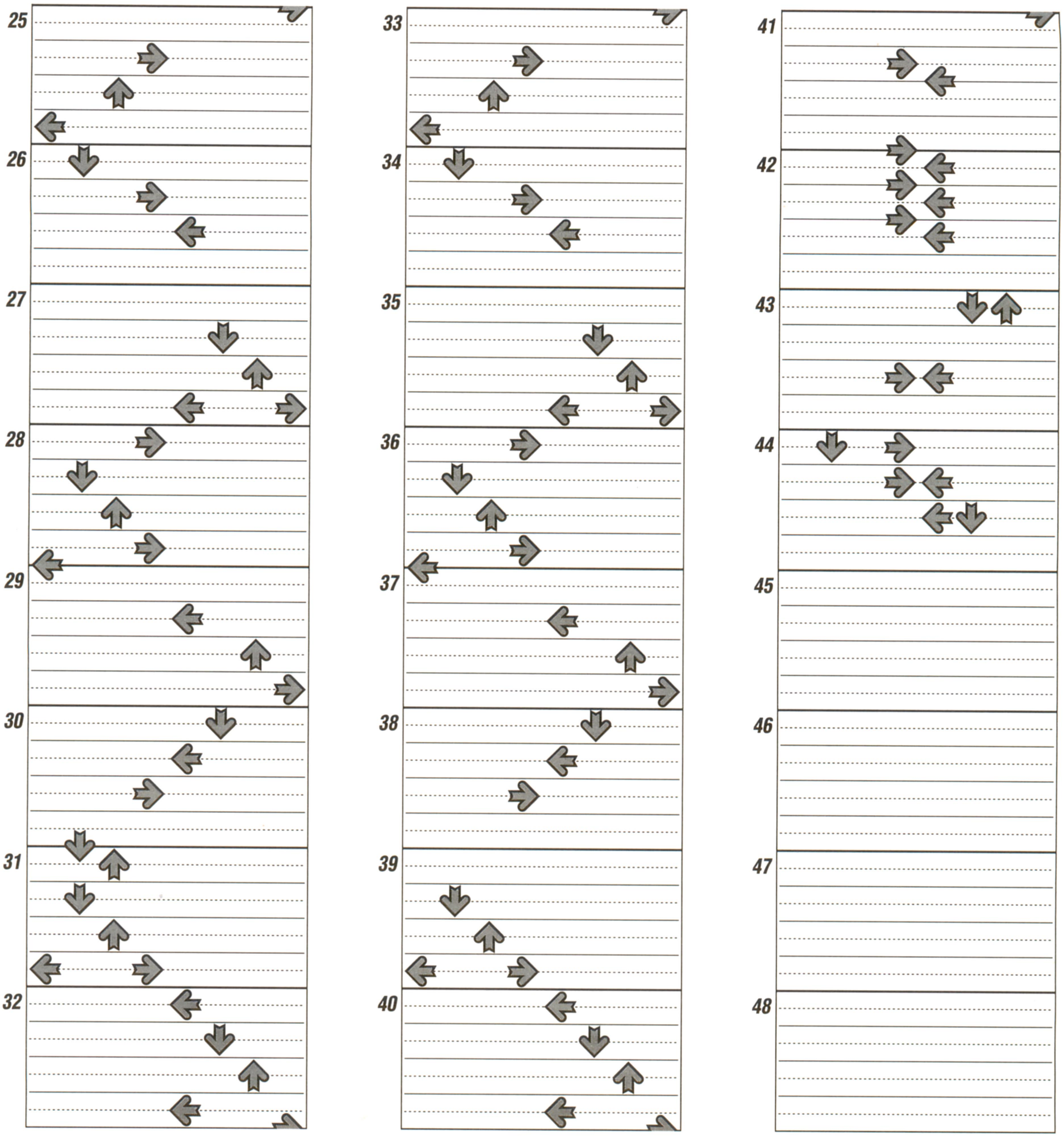
LET'S GET DOWN

DOUBLE 難易度4

MAX COMBO : 130 MAX SCORE : 013459800



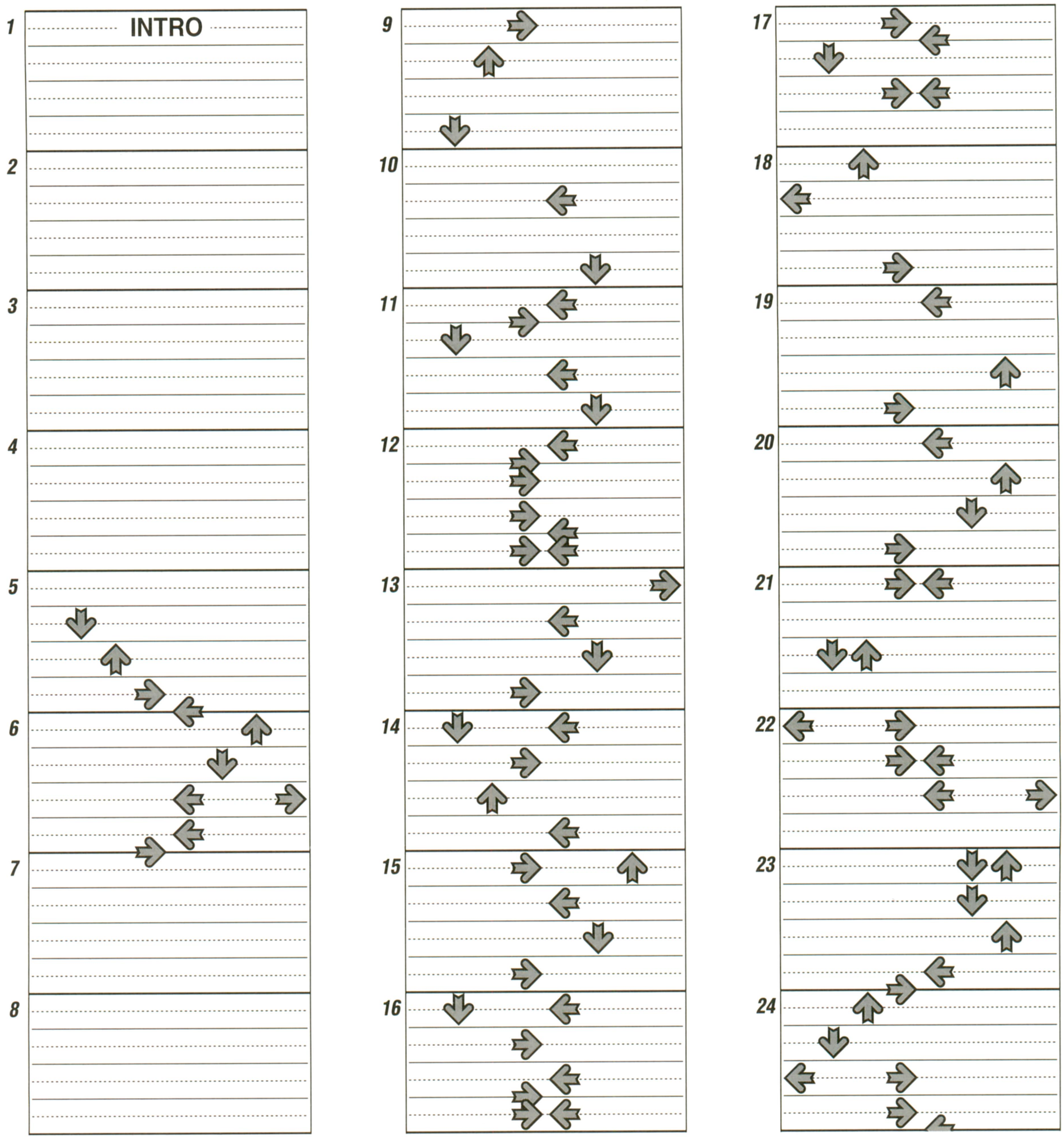
BASIC


25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

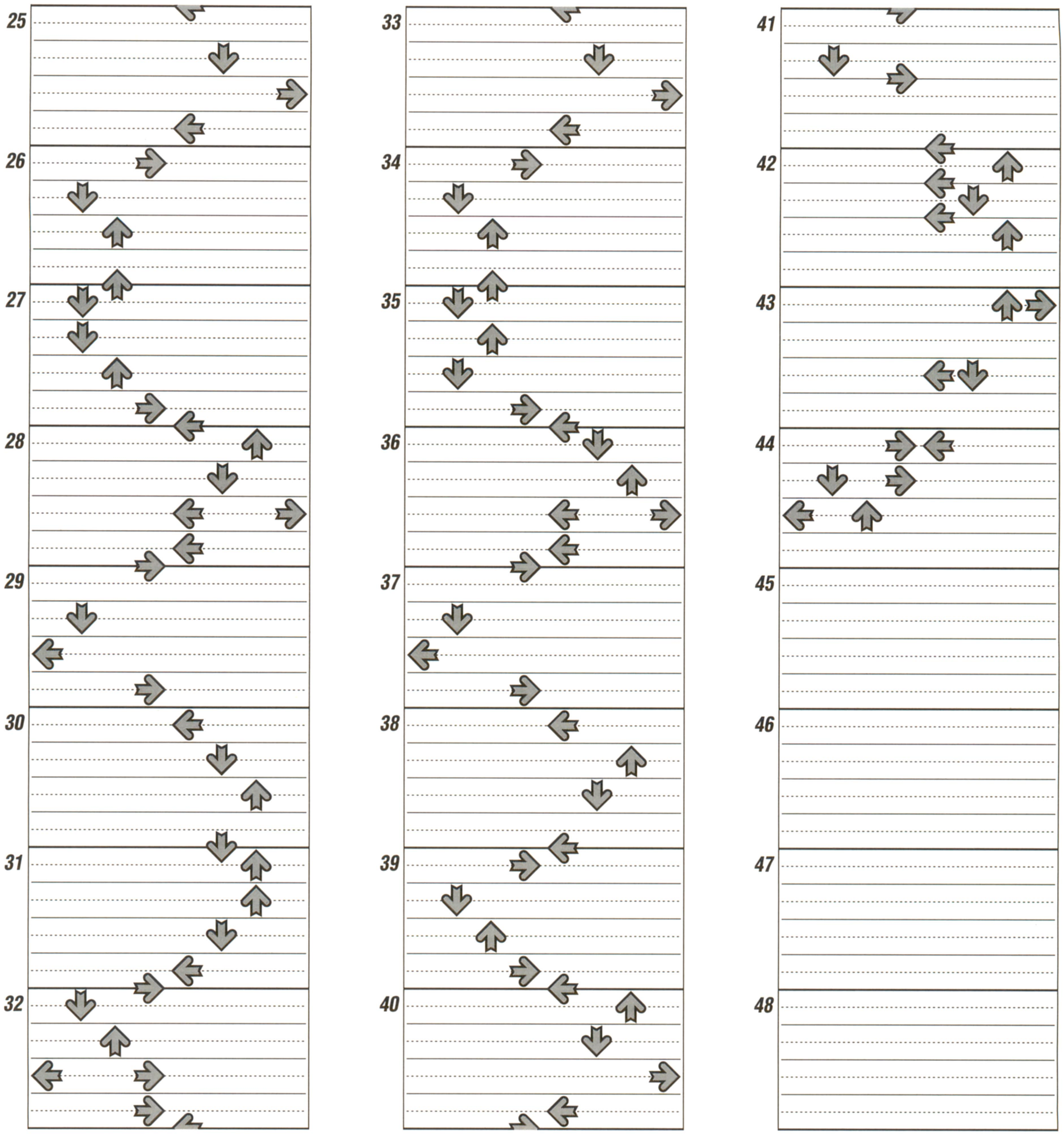
LET'S GET DOWN

DOUBLE 難易度7

MAX COMBO : 152 MAX SCORE : 021568800

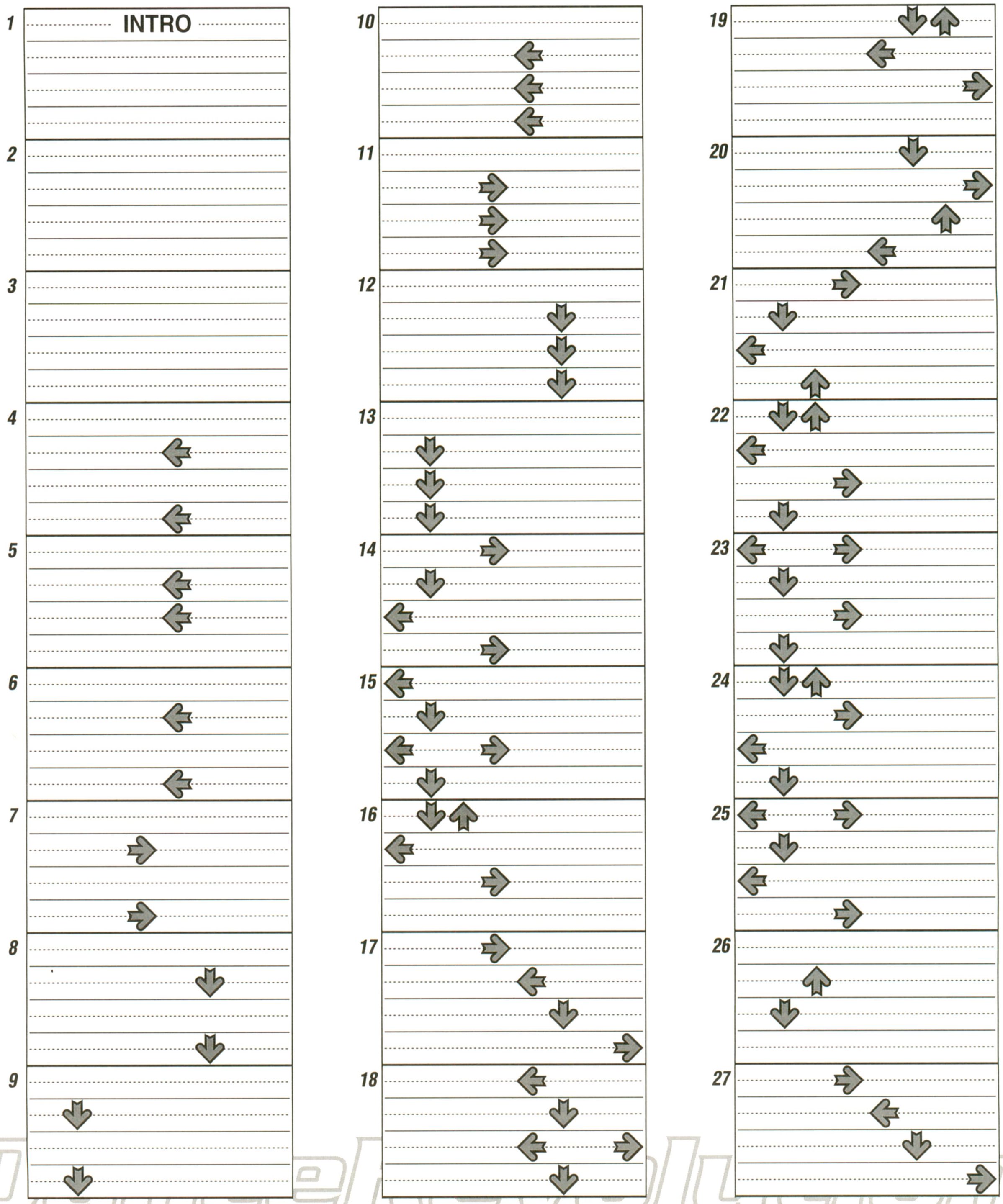


ANOTHER

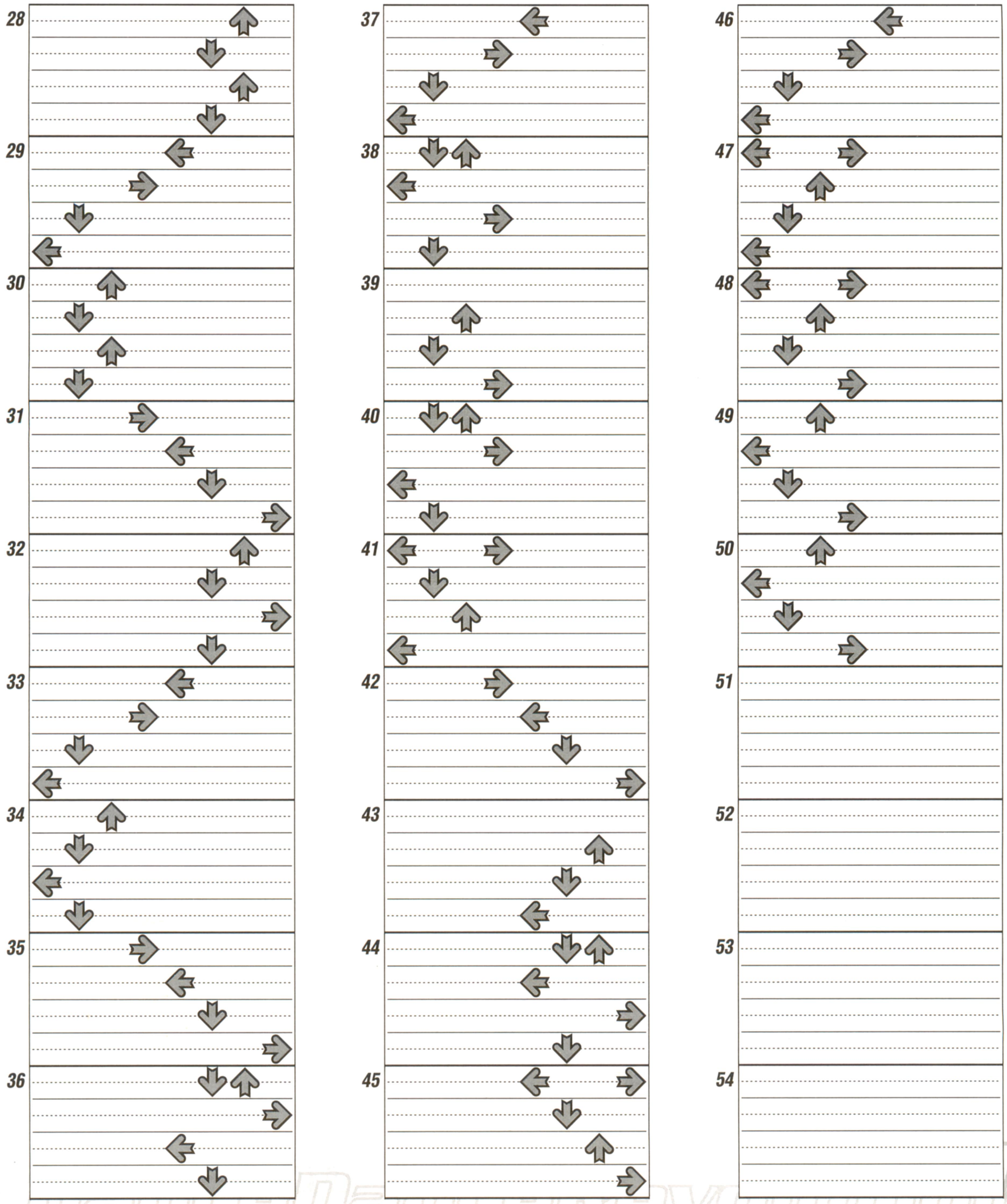

25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

LITTLE BITCH

DOUBLE 難易度５ MAX COMBO : 166 MAX SCORE : 028130700



BASIC

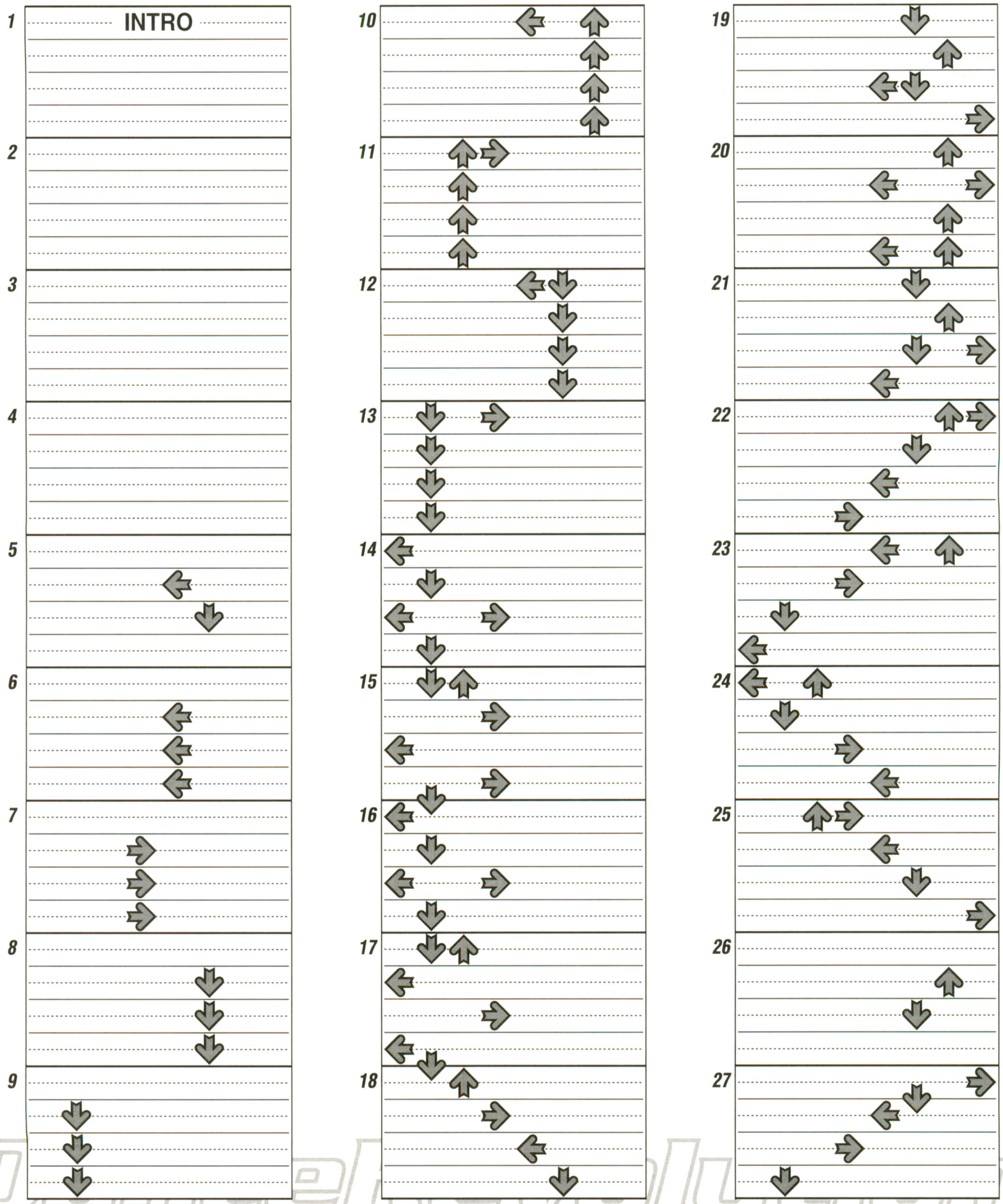

28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54

BASIC

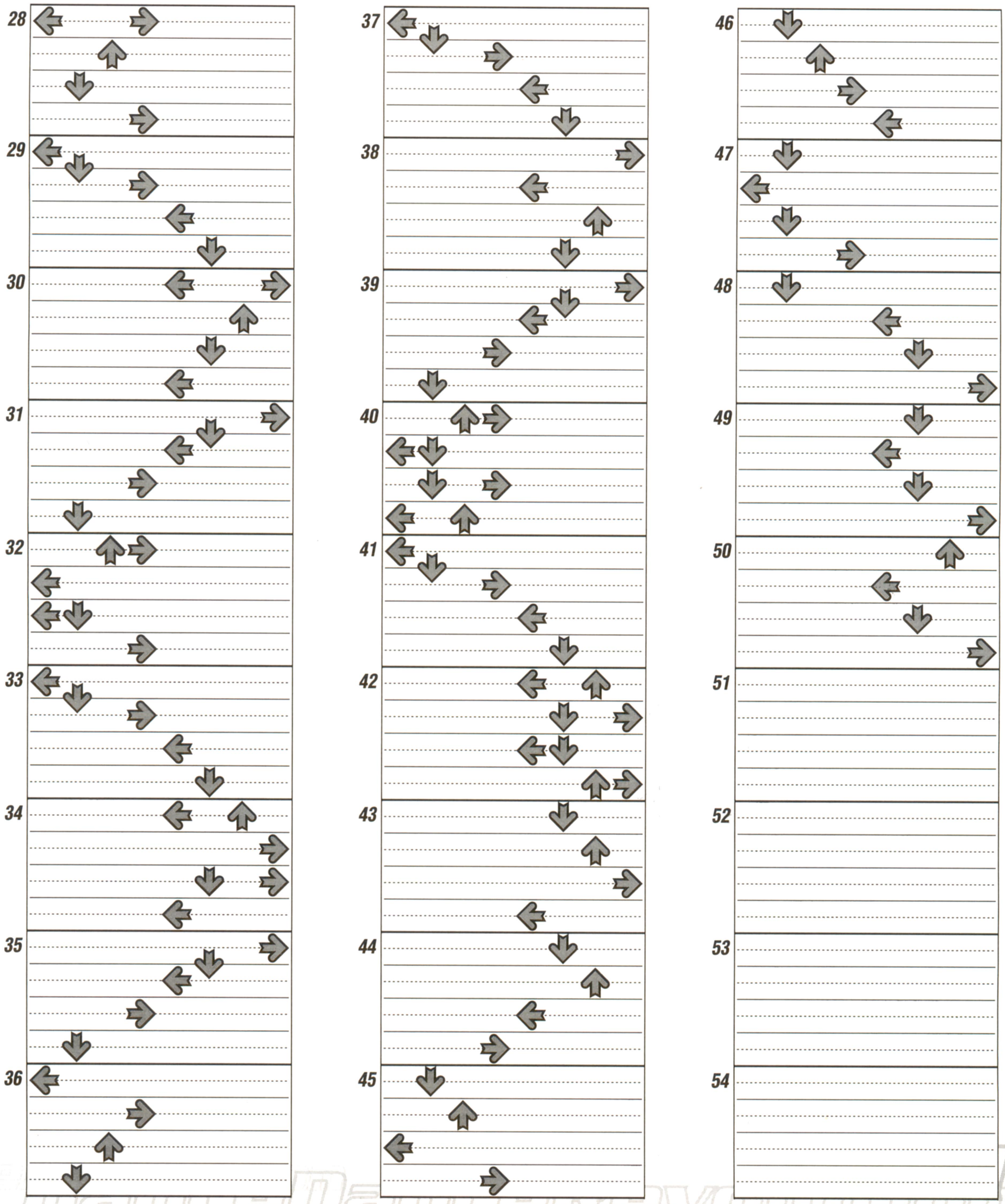
LITLLE BITCH

DOUBLE 難易度6

MAX COMBO : 186　MAX SCORE : 039634200



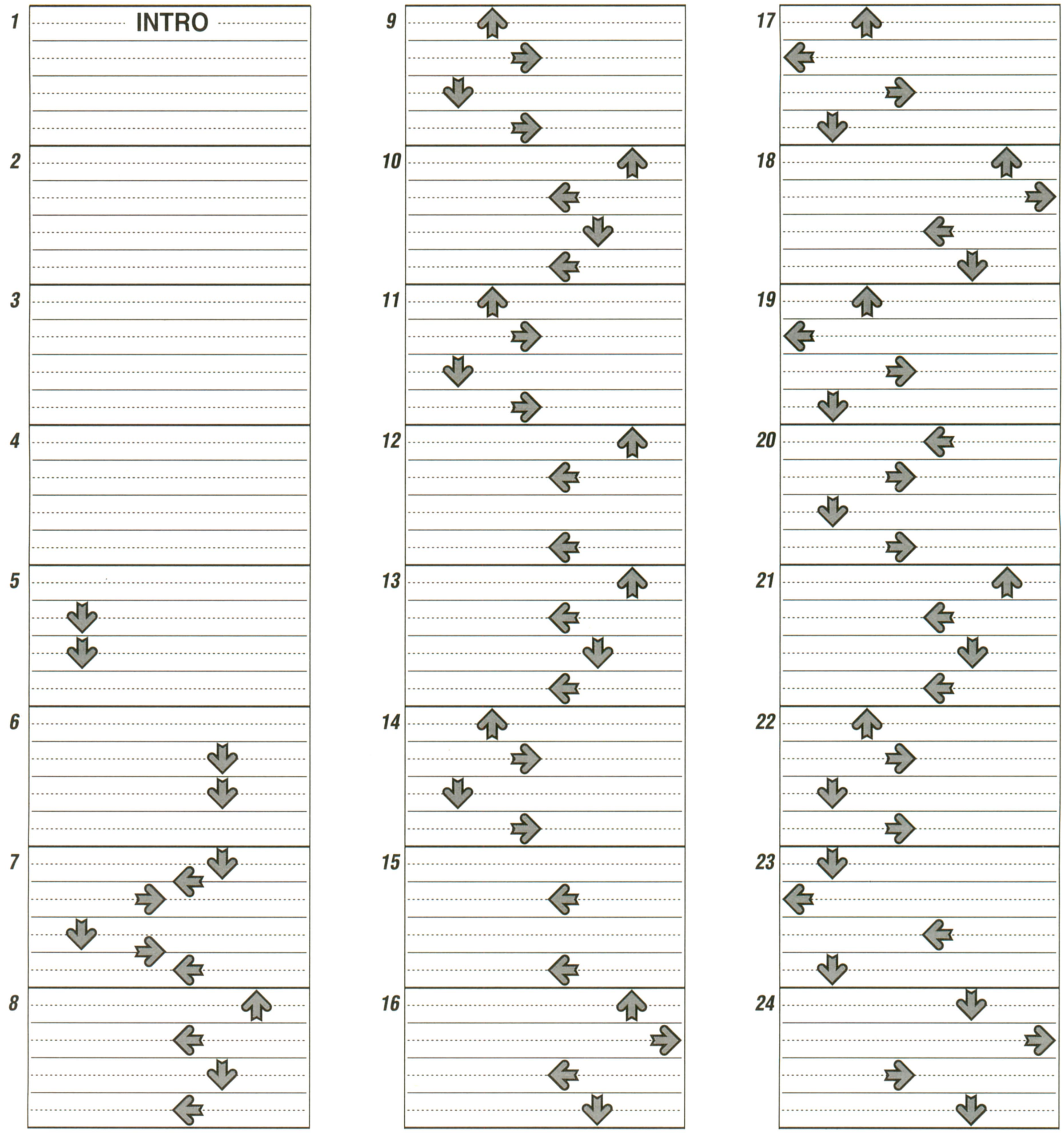
ANOTHER


28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54

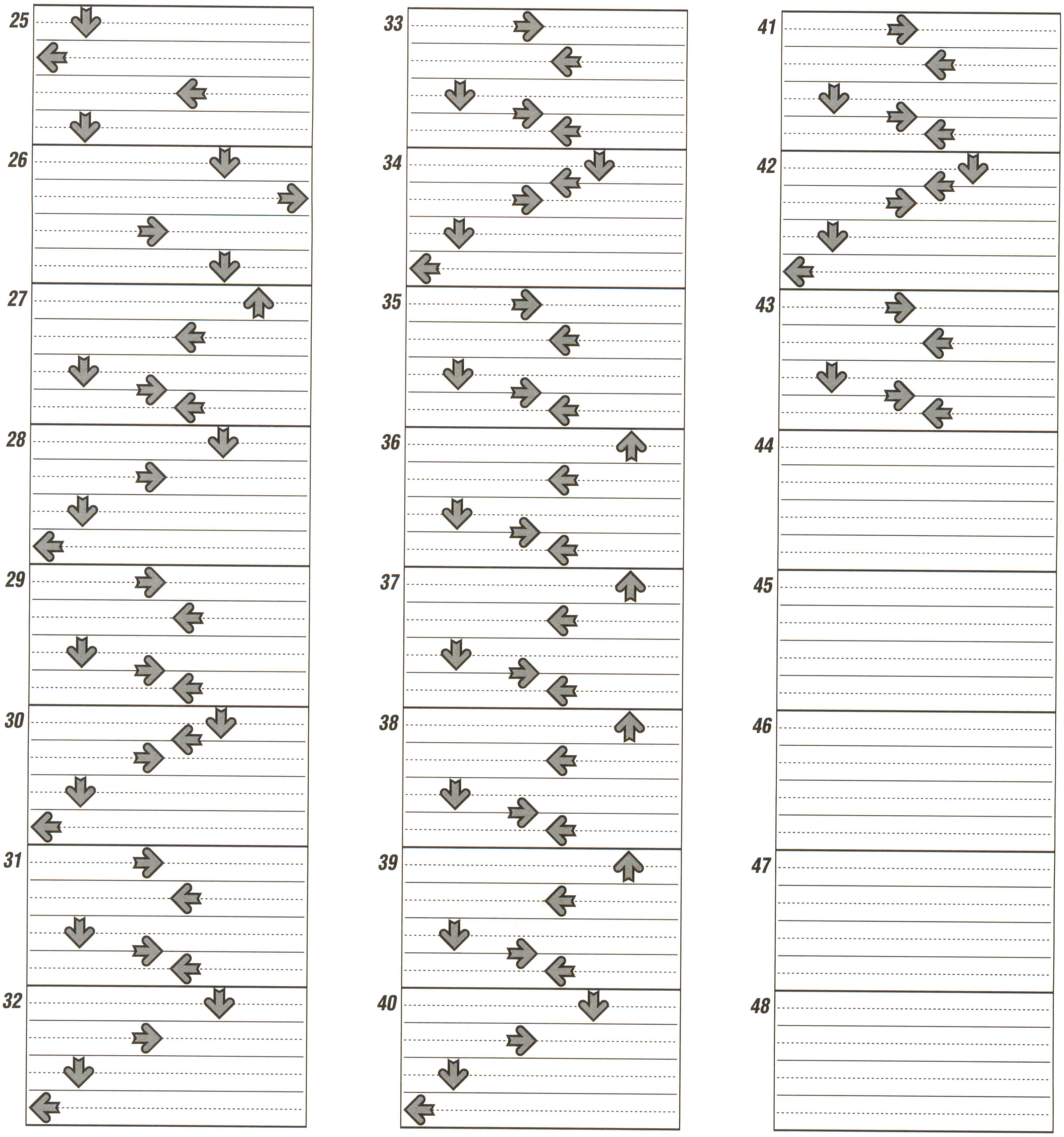
ANOTHER

STRICTLY BUSSINESS

DOUBLE 難易度5 MAX COMBO : 165 MAX SCORE : 027626100



BASIC

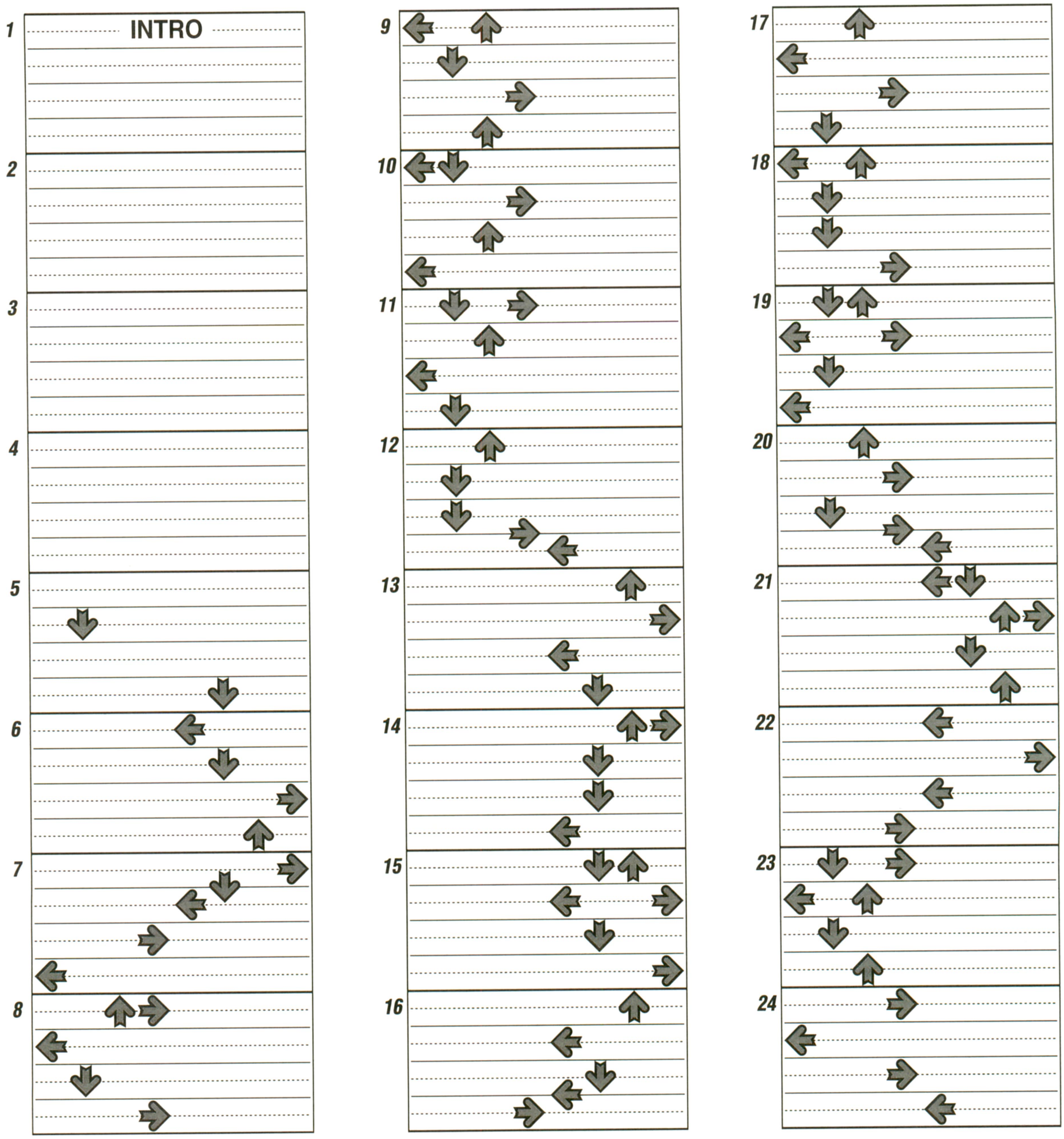

25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

STRICTLY BUSSINESS

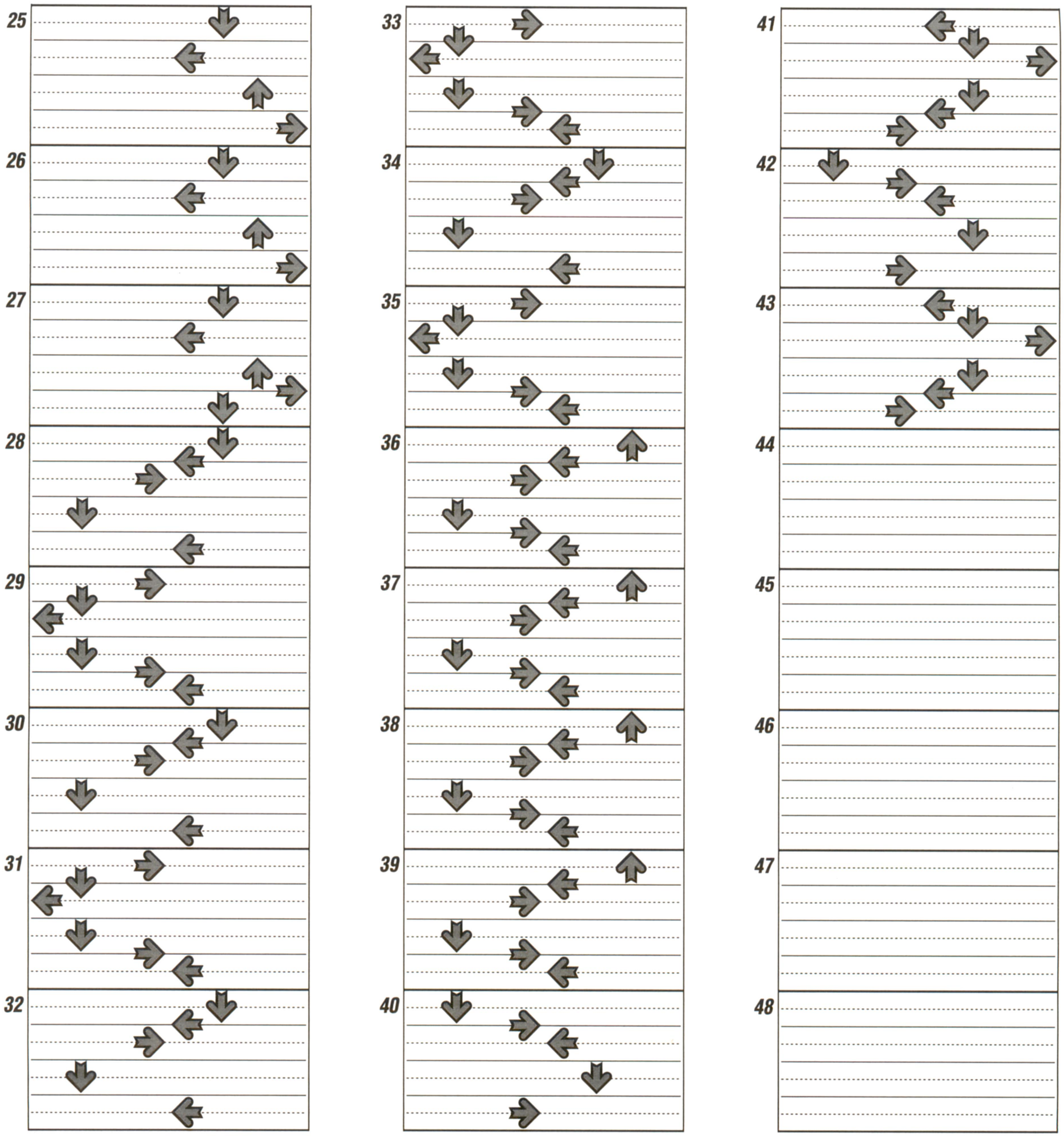
DOUBLE 難易度6

MAX COMBO : 185

MAX SCORE : 038999100



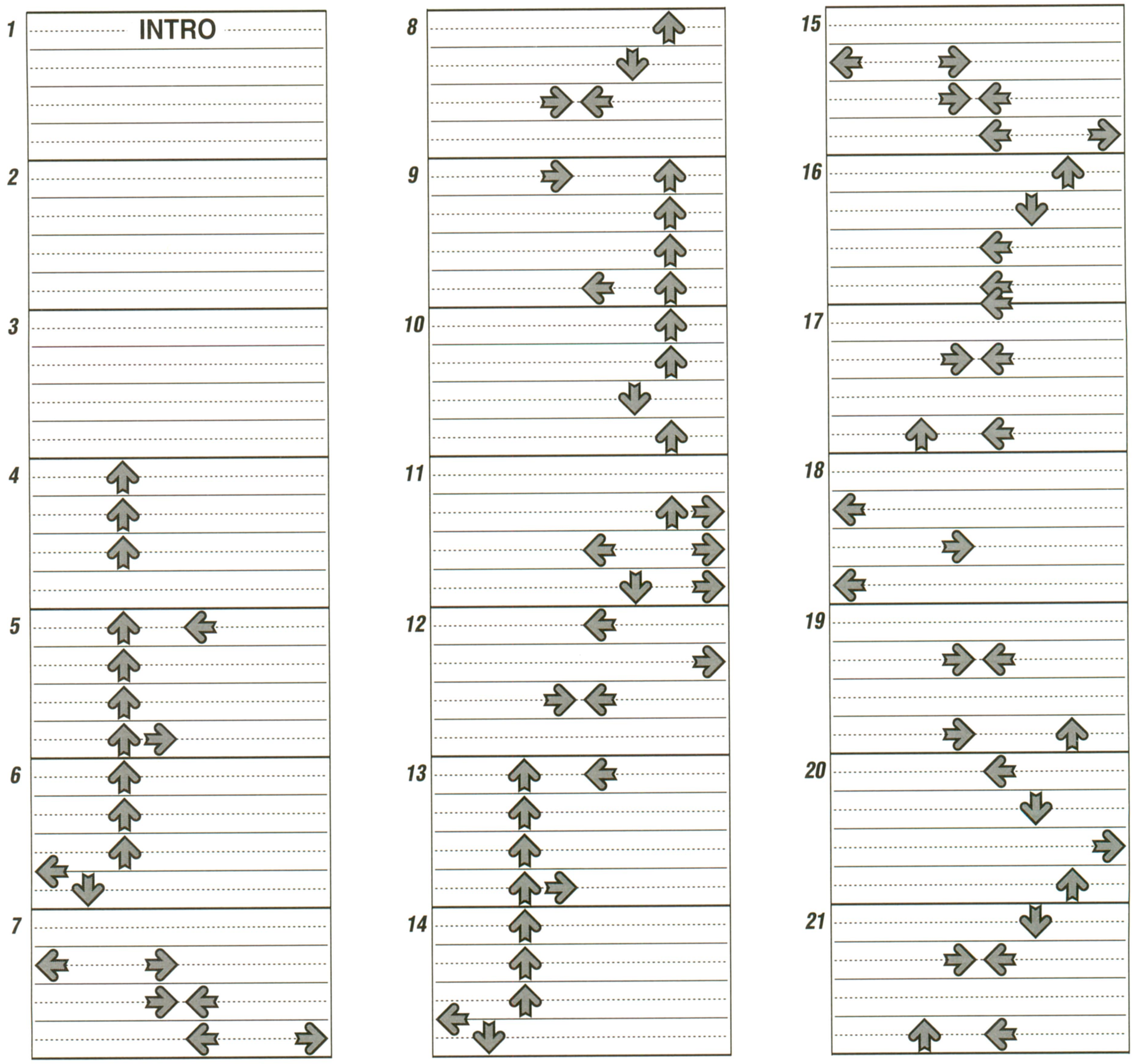
ANOTHER



ANOTHER

MAKE IT BETTER

DOUBLE 難易度5　MAX COMBO : 130　MAX SCORE : 013459800



BASIC

難易度表示の足の下にある英語は？

曲を選択するとき、曲名とアーティスト名の他に、足のマークと英単語が表示される。足は、その曲の難易度を示しており、数が多ければ多いほど難しいことを意味する。

では、その下に書いてある英単語は何か知っているかな？

実は、これも難易度を示しているものなのである。足の数は1〜8まであるが、それに対応して英単語も8つ用意されている。そこで、ここでは足数に対する英単語とその意味を紹介しよう。

■足数1
SIMPLE……簡単な、容易な

■足数2
MODERATE……適度に速く

■足数3
ORDINARY……普通の、通常の

■足数4
SUPERIOR……優れた、上級の

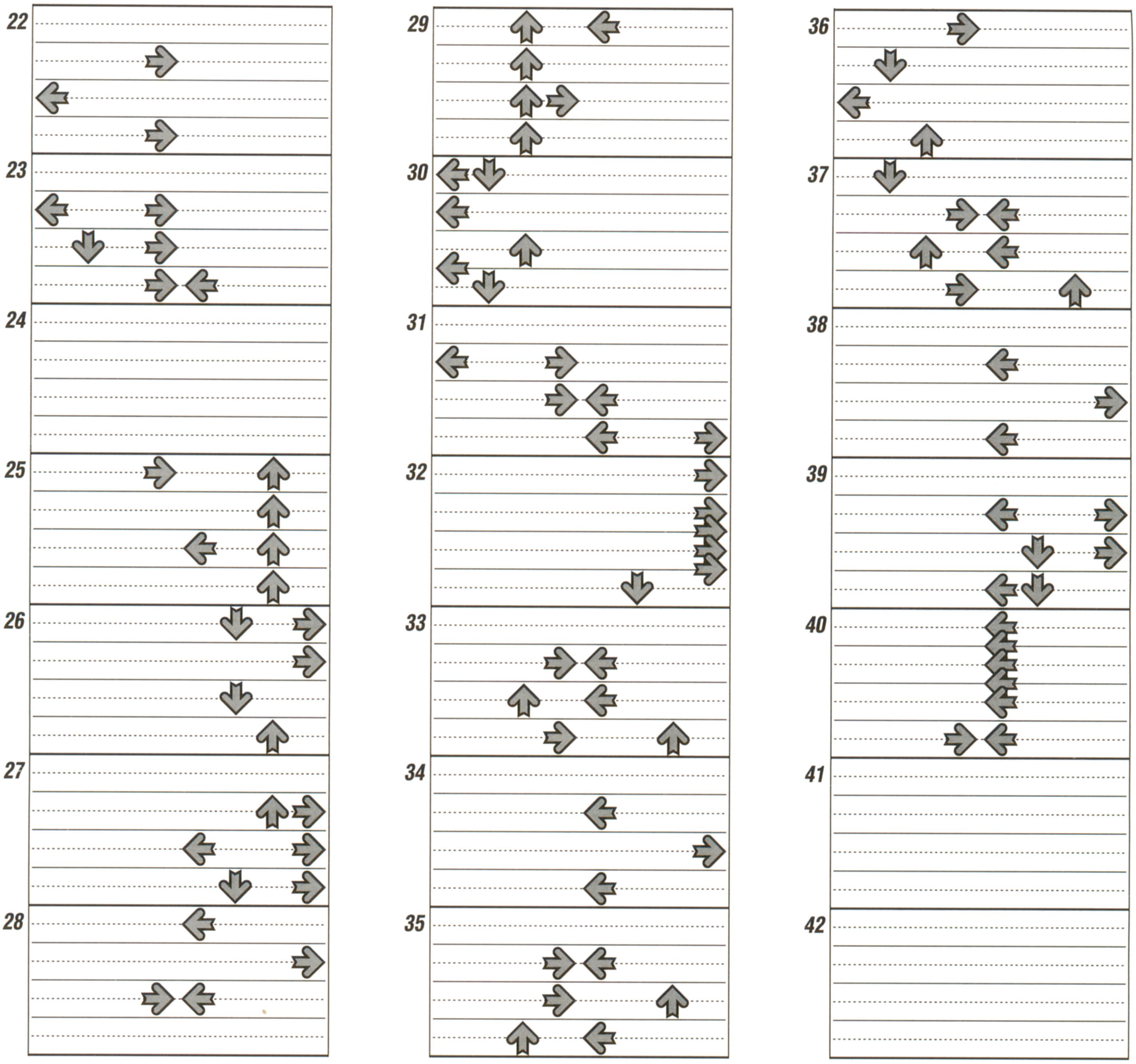
■足数5
MARVELOUS……驚くべき、信じられない

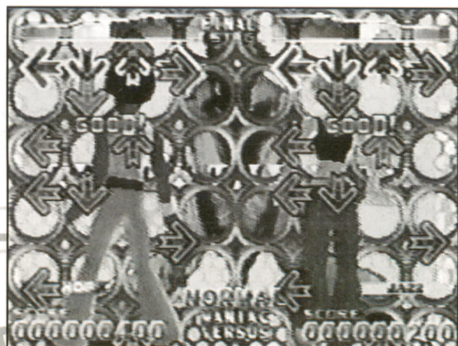
■足数6
GENUINE……正真正銘の

■足数7
PARAMOUNT……最高の、卓越した

■足数8
EXORBITANT……法外な、途方もない

うーん。「途方もない」という言葉はまさにピッタリかも。

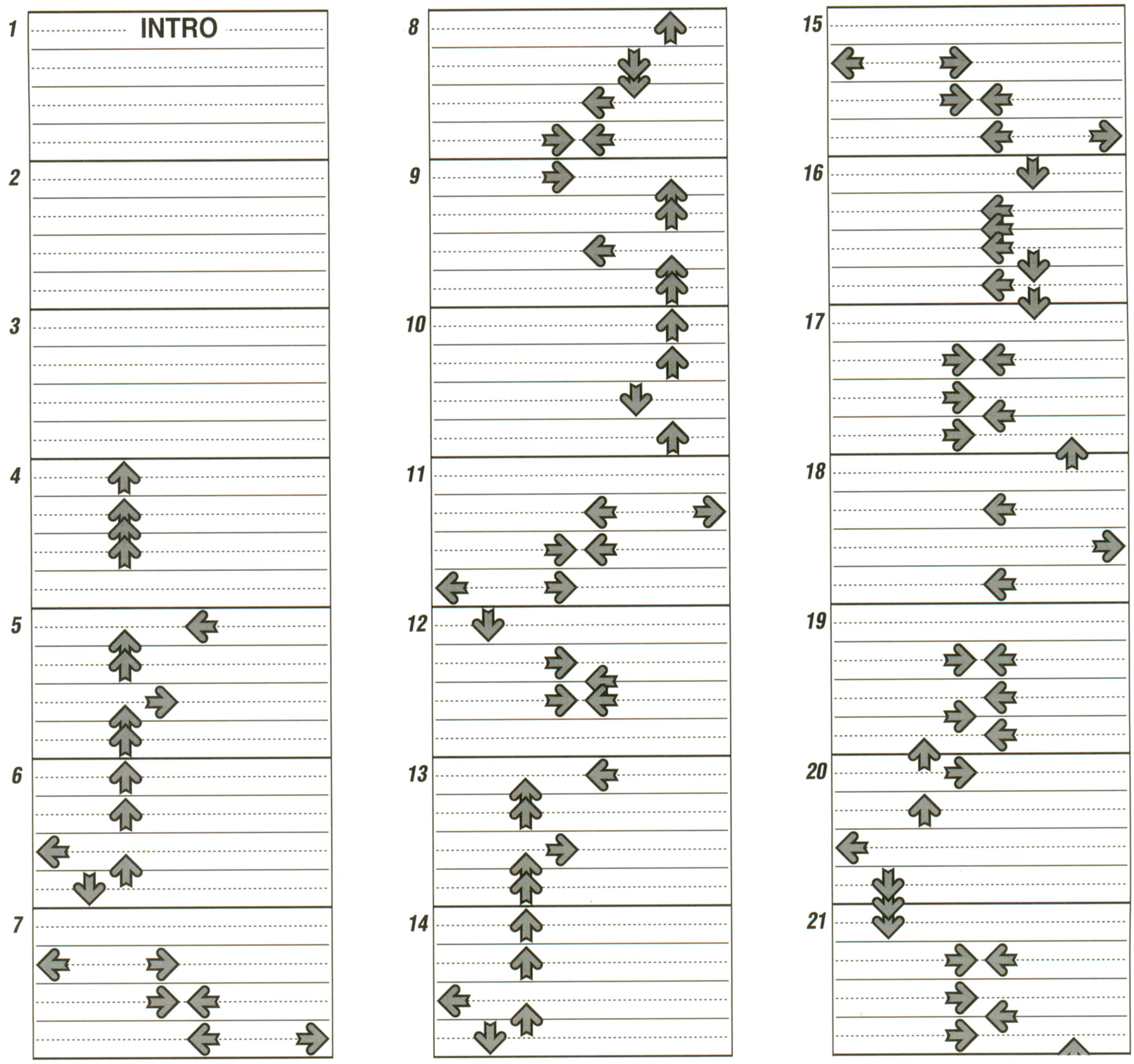

22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42


GOOD!
GOOD!
NORMAL

MAKE IT BETTER

DOUBLE　難易度6

MAX COMBO : 181　MAX SCORE : 036513300



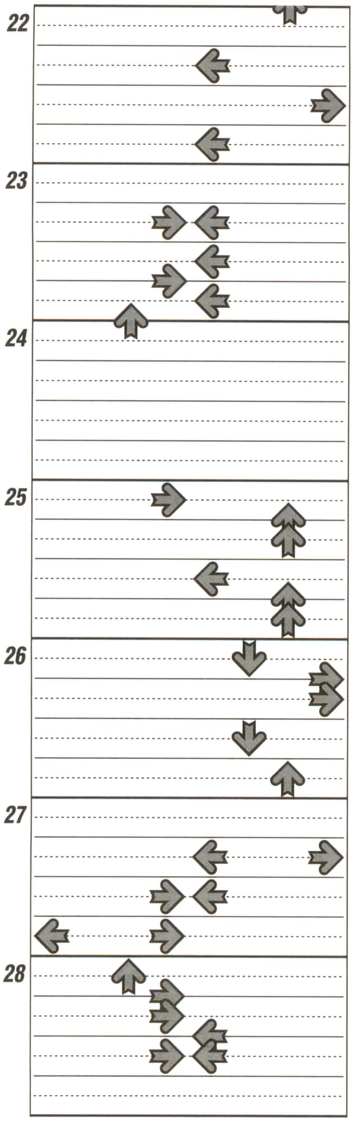
DDRをやっていてよかったと思う瞬間

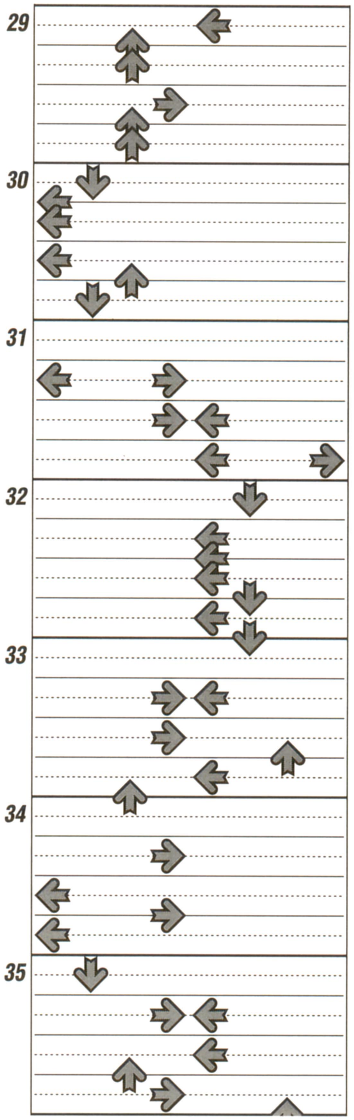
パフォーマンスという観点から見て、このゲームほど他の人に自分をアピールすることができるものってなかったかもしれない。このゲームを知っている人はもちろん、知らない人も見ているだけで楽しくなるからね。ただの通りすがりの人も「なんだ？　なんだ？」って足を止めて見入ってることもよくあるぐらいだから。そんな見ている人を巻き込んで、自分のパフォーマンスを見てもらうのが面白さの1つだと思う。

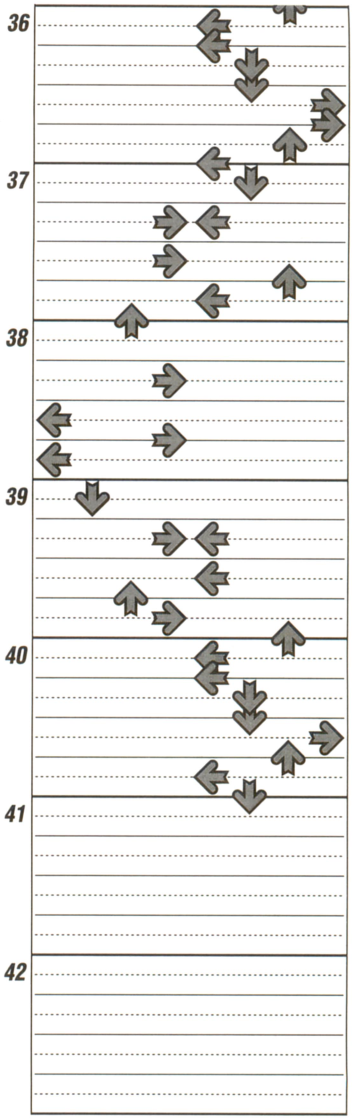
パフォーマンスに勝った負けたはないから自信を持って挑んでほしい。一旦ステージに上がってしまえば、そこは自分のスタイルの発表の場だ。クールに決めるもよし、笑いを取りにいくもよし。自分の思うままにアピールしてほしい。

たとえ見ている人が少なくても、自分のプレイでギャラリーを集める、ぐらいの気持ちで望んでいこう。ほんとにいいプレイなら遠巻きに見ていた人たちも、みんな集まってくるものだから。そして拍手がもらえたら大成功。自分のダンスに自信が持てるはずだ。一度拍手をもらったらもう病みつきなんて人も多いはず。

ここはひとつ、得意のステップでギャラリーを、お店の中を盛り上げていこう。


22
23
24
25
26
27
28


29
30
31
32
33
34
35

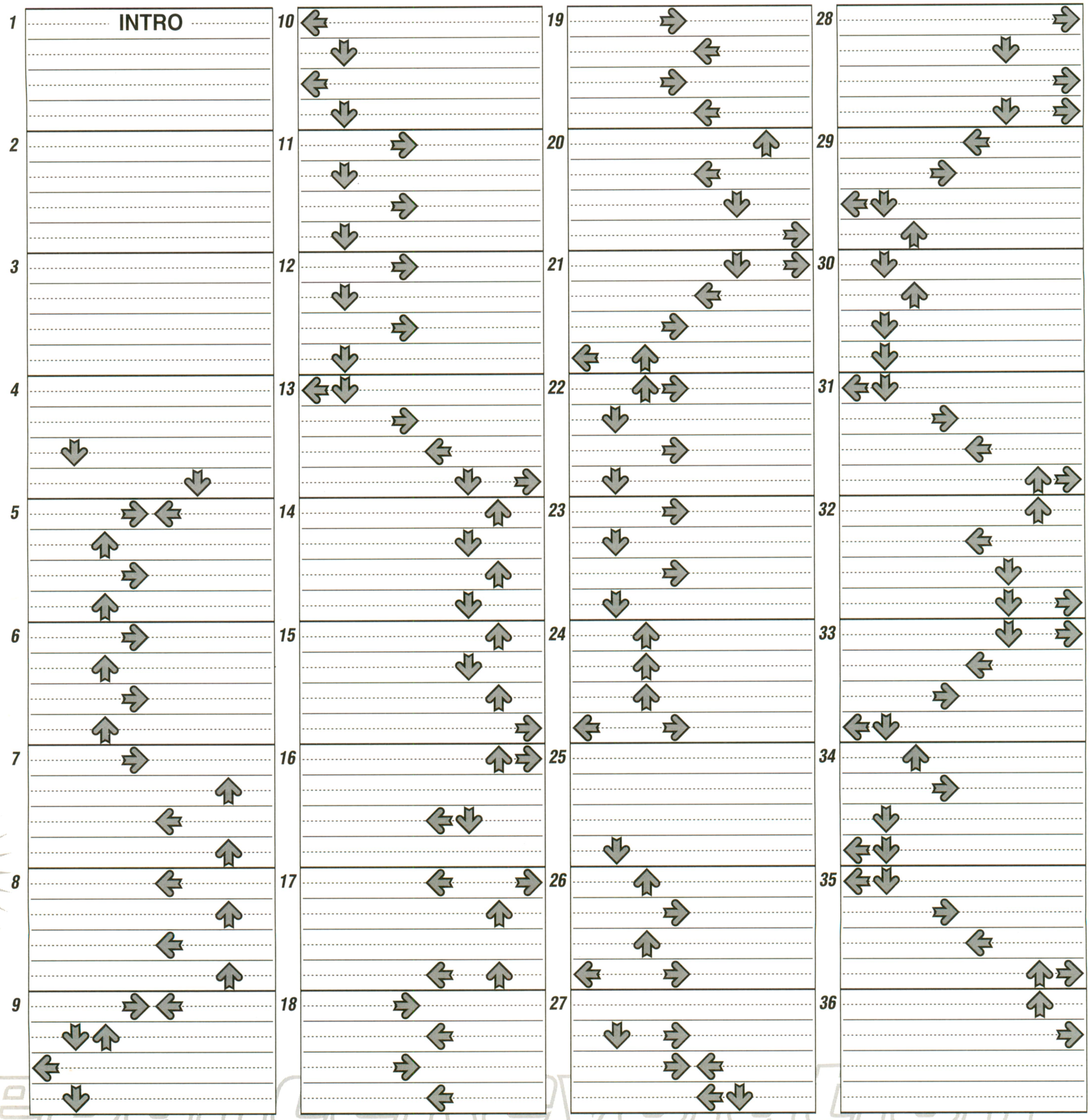

36
37
38
39
40
41
42


PERFECT!!!
PERFECT!!!
99 COMBO
121 COMBO
HARD

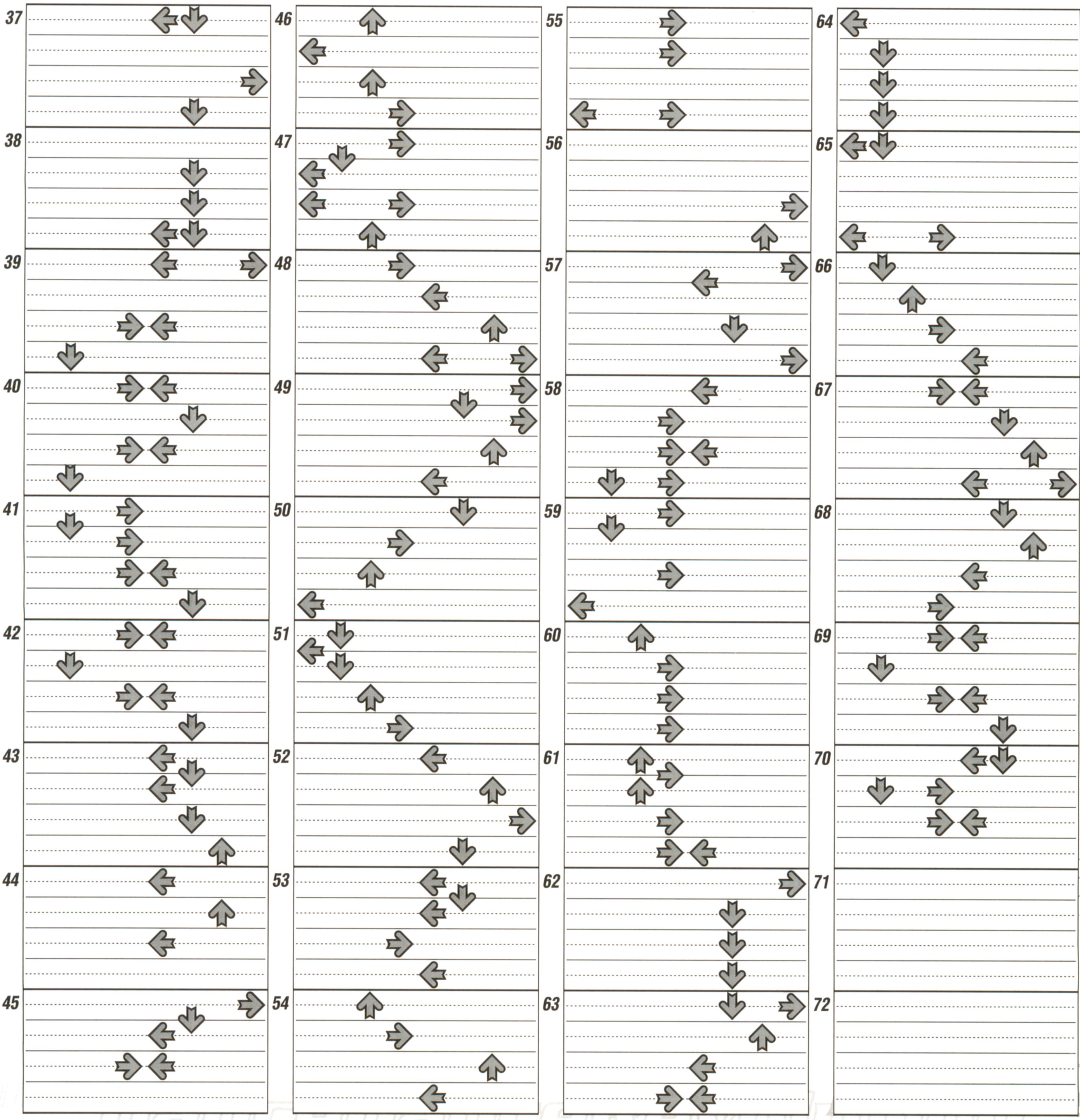
PARANOIA

DOUBLE 難易度 7

MAX COMBO : **254**　　MAX SCORE : **101298300**



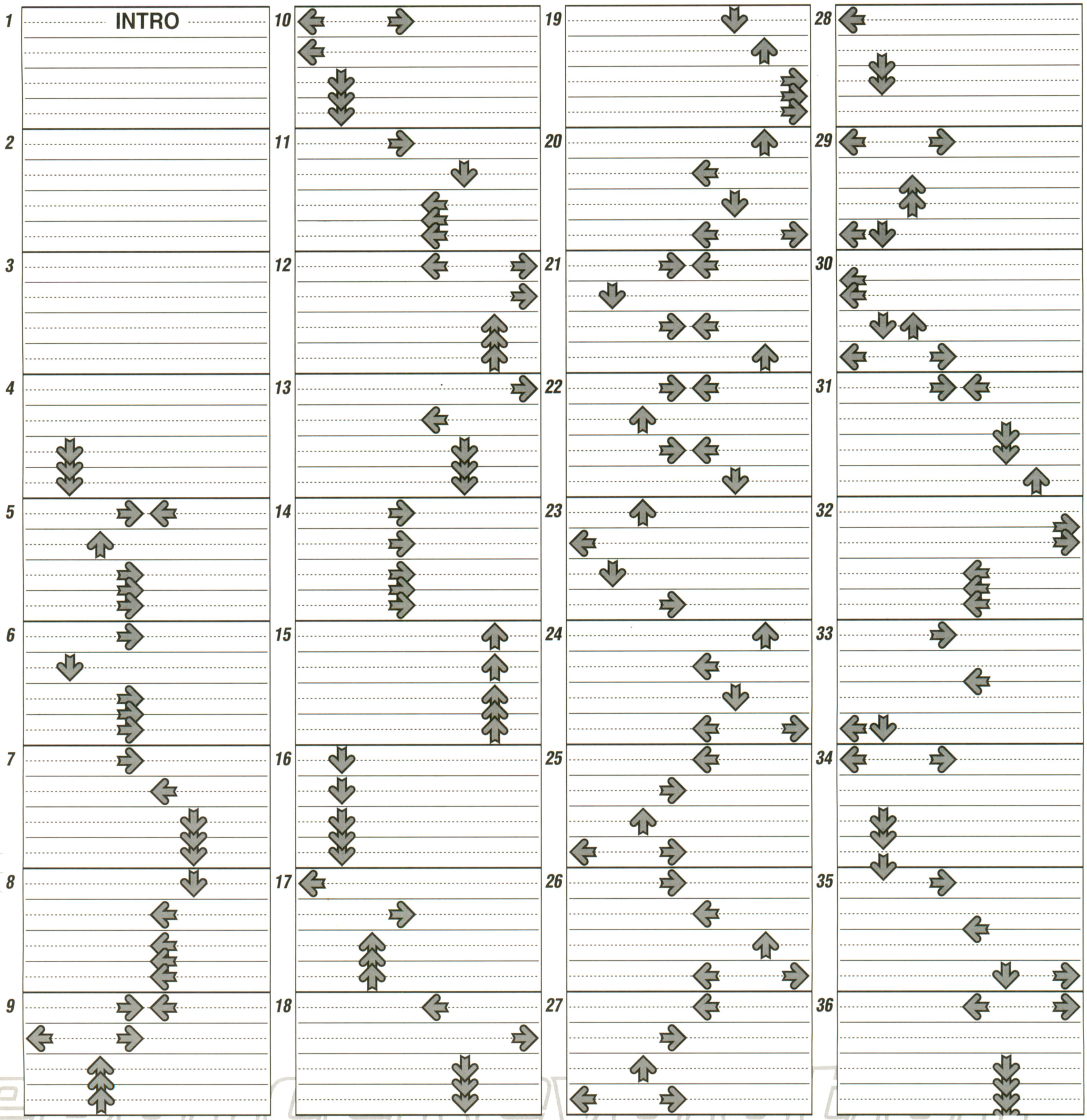
BASIC


37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72

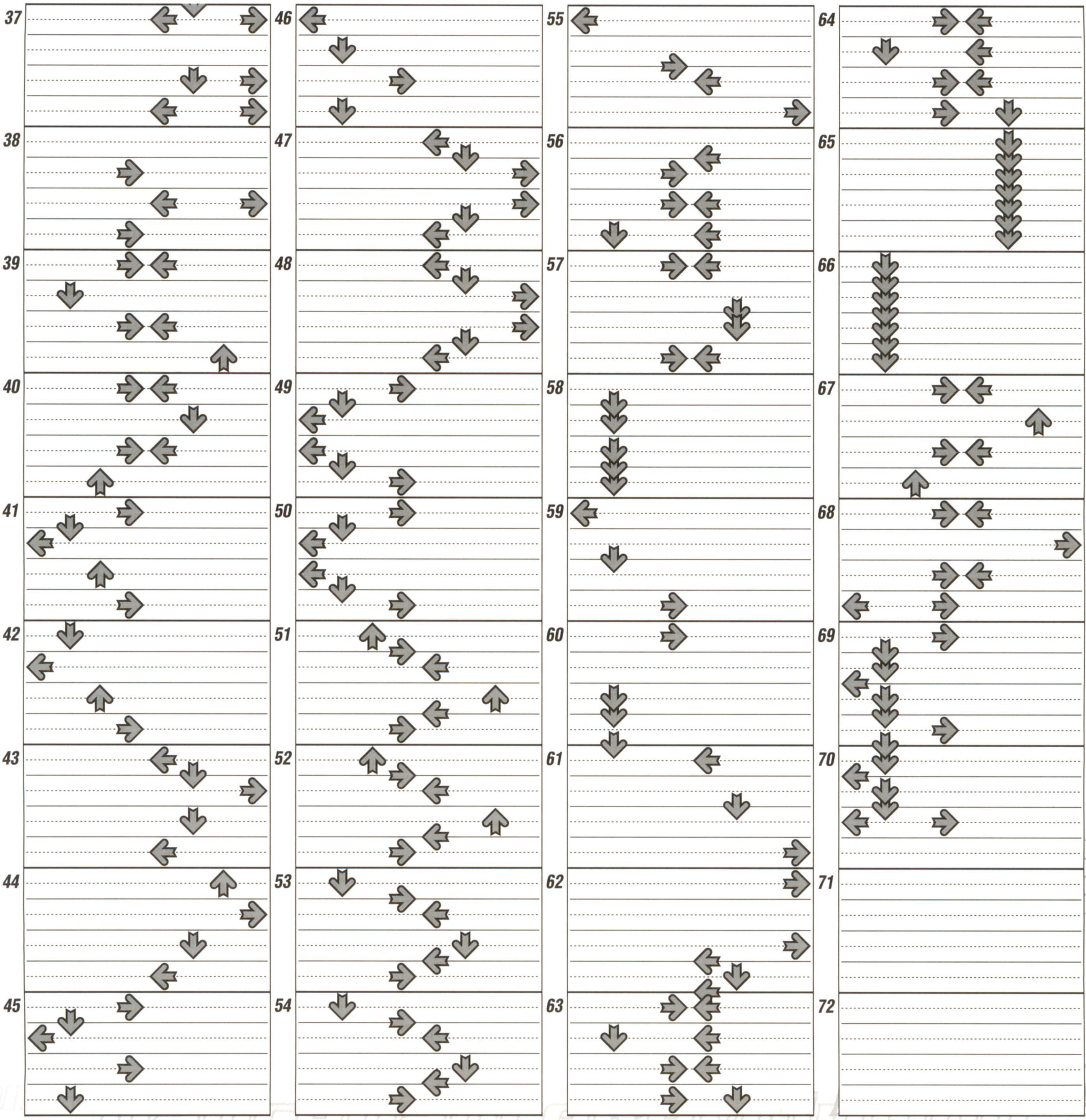
PARANOIA

DOUBLE 難易度8

MAX COMBO : 309 MAX SCORE : 182721300



ANOTHER

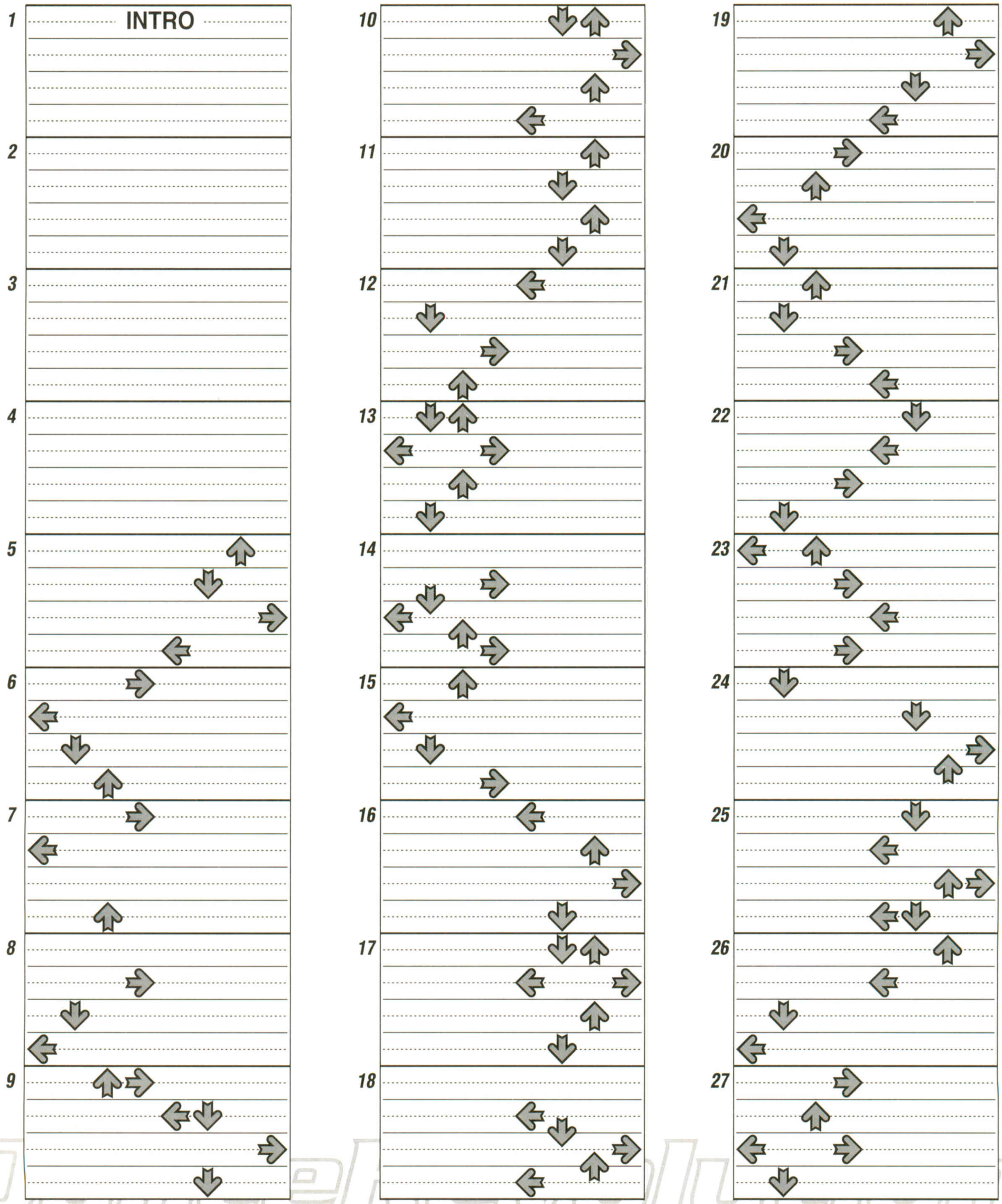

37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72

ANOTHER

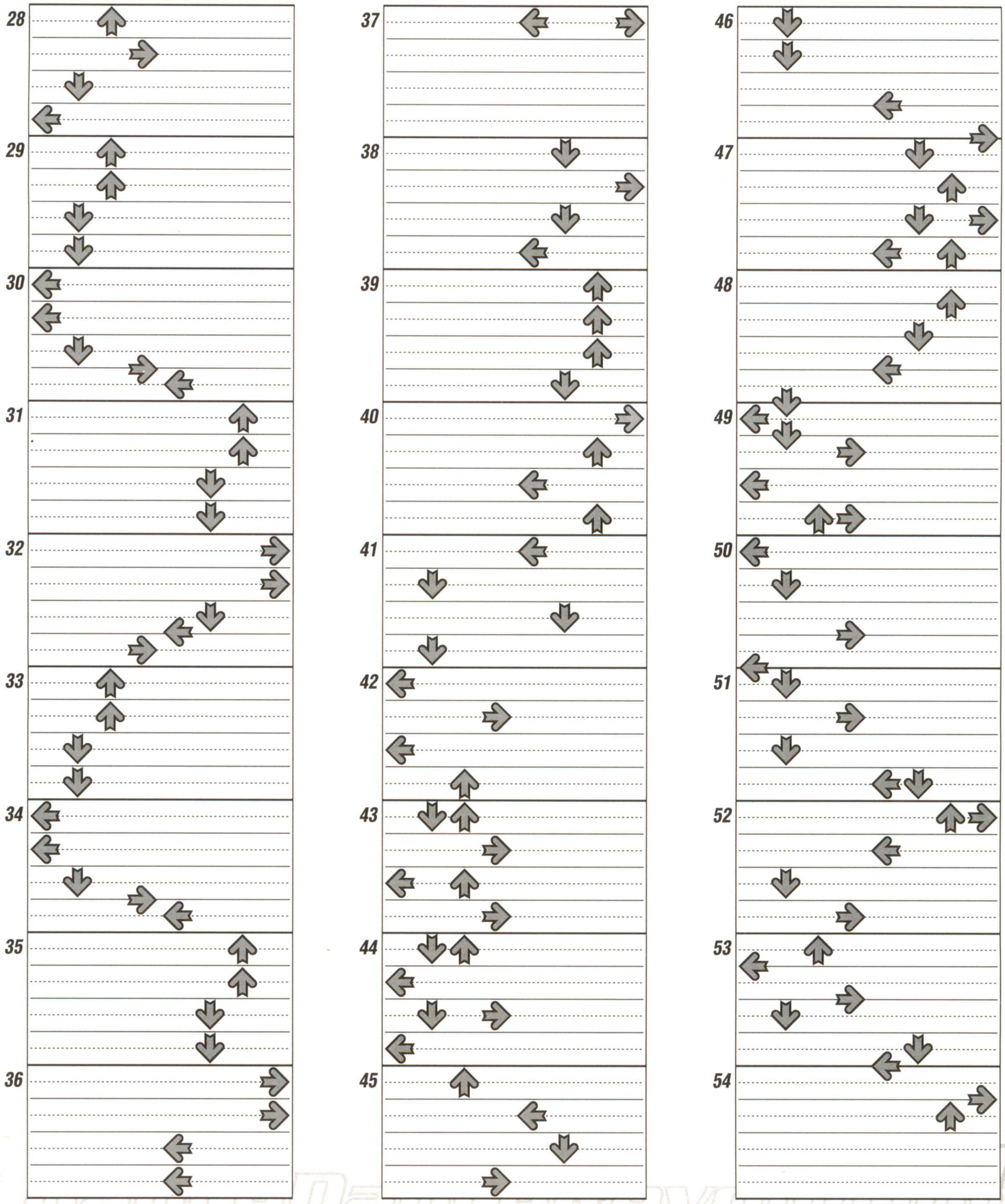
TRIP MACHINE

DOUBLE 難易度6

MAX COMBO : 201　　MAX SCORE : 50070300



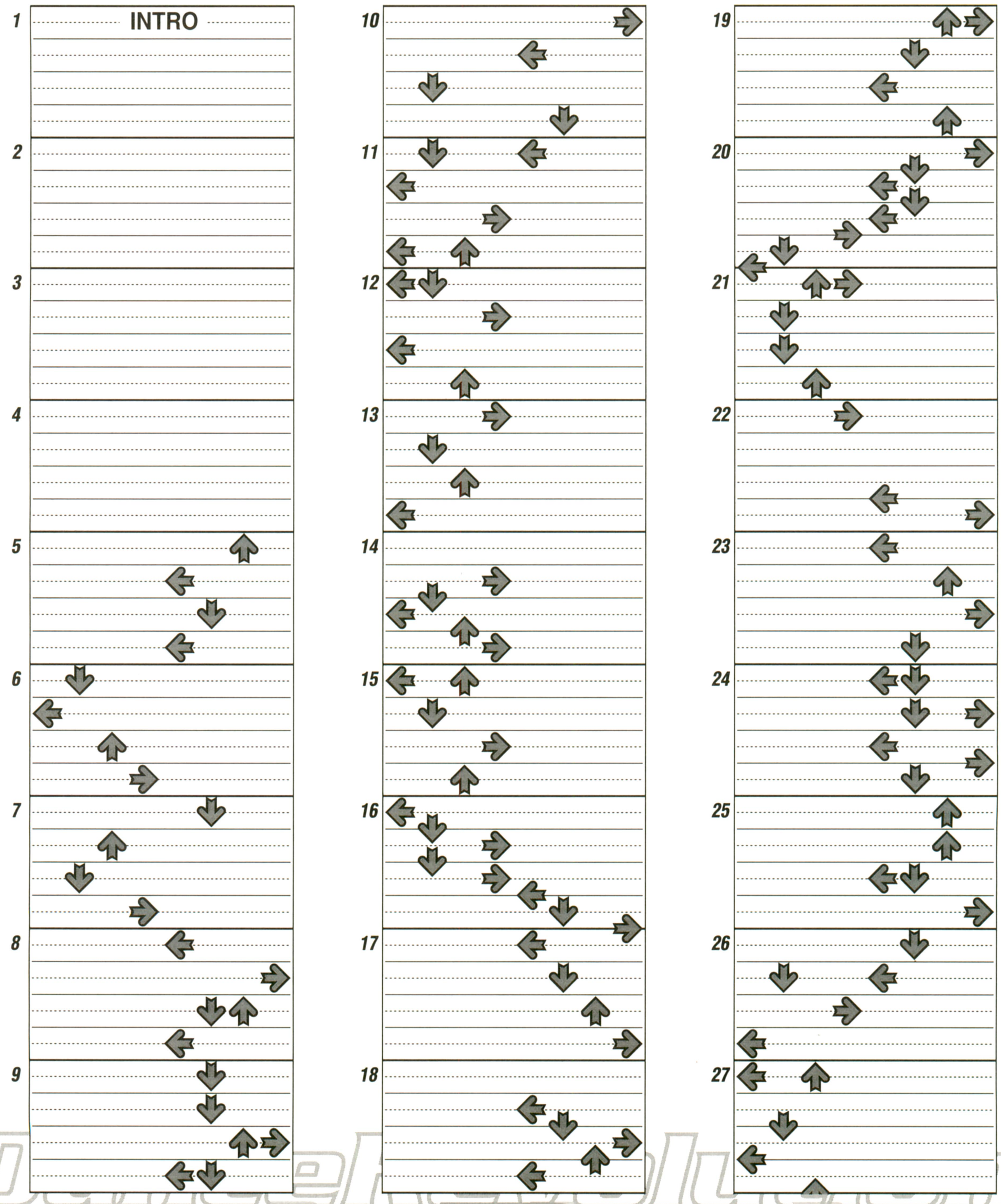
BASIC


28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54

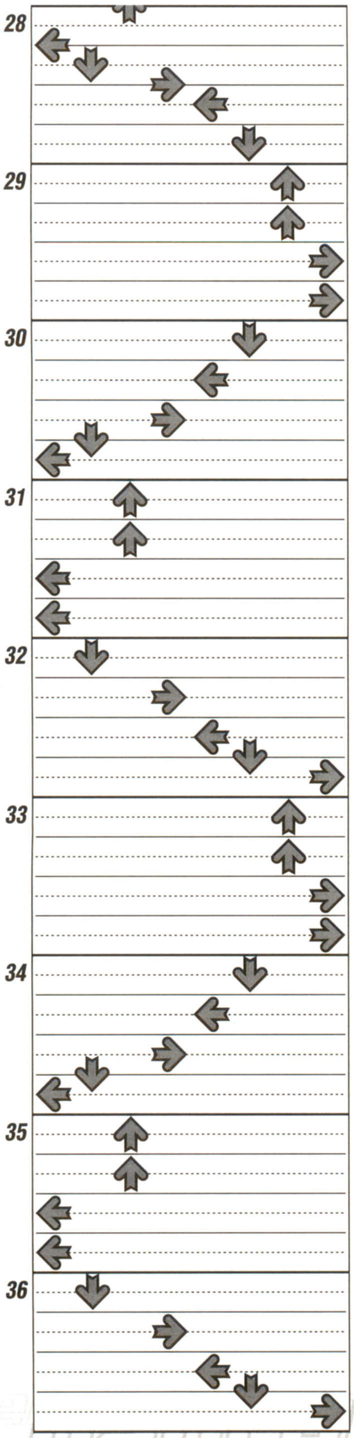
TRIP MACHINE

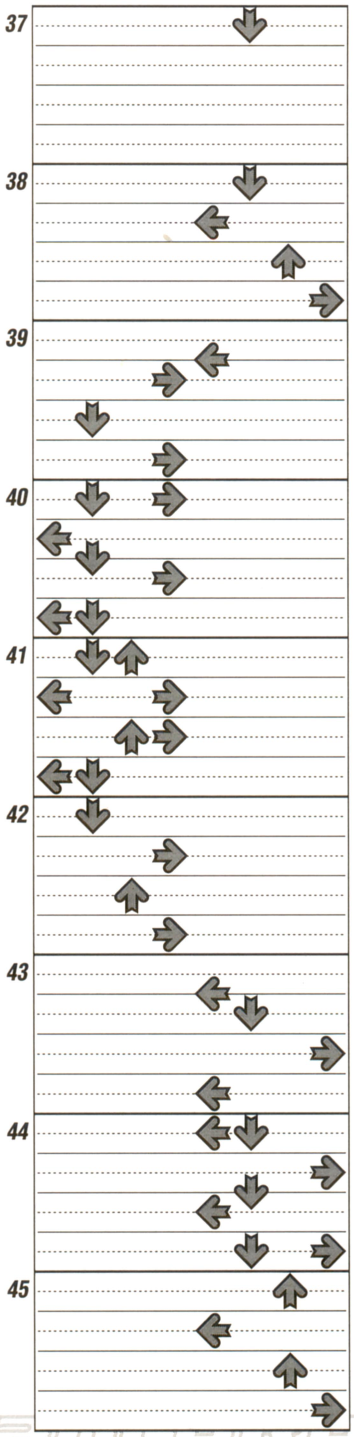
DOUBLE 難易度8

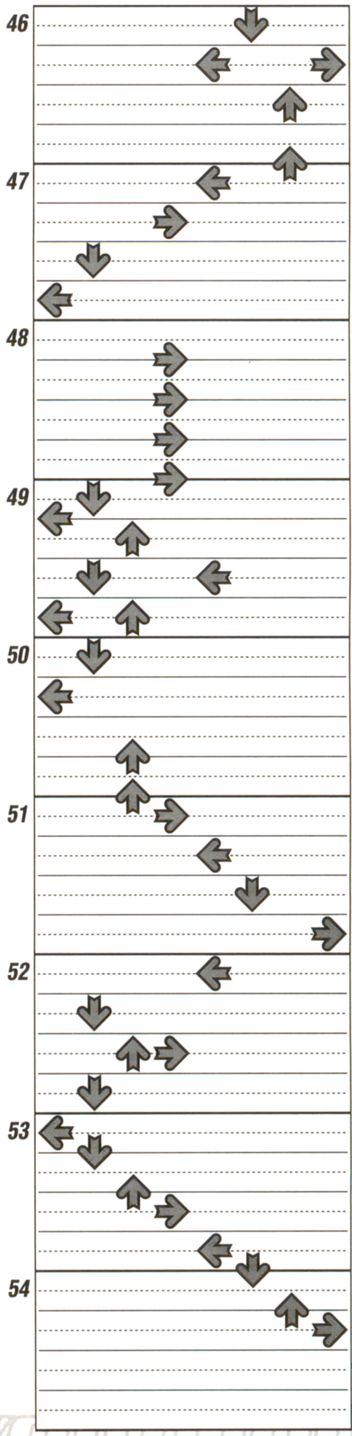
MAX COMBO : 215 MAX SCORE : 061311300



ANOTHER


28
29
30
31
32
33
34
35
36


37
38
39
40
41
42
43
44
45


46
47
48
49
50
51
52
53
54

ANOTHER

The Score ATTACK!!!

近頃、巷で2億、3億というスコアを皆さんは見かけたことがあるだろう。それらは「踊る」という他に、DDRにあるもう1つの楽しみ、「Score ATTACK」をしている人たちによるものである。

このゲームは基本的に「COMBO」というものにより、スコアがほとんど決定されていく。最終的には、「COMBO」をすべて繋げた上での「PERFECT率」が関係してくるのだが、それは最初はあまり考えなくていいだろう。という訳で、「COMBO数」は多ければ多いにこしたことはないので、その「COMBO数」が多い曲を、モード別に紹介しよう。当然、フルゲージによるEXTRAステージも含む3曲設定としてみたので、参考にしてほしい。これらは、高得点が狙えるルートとなるので、ぜひ3億、4億を目指して頑張ってほしい。

●モード別スコアアタック曲リスト

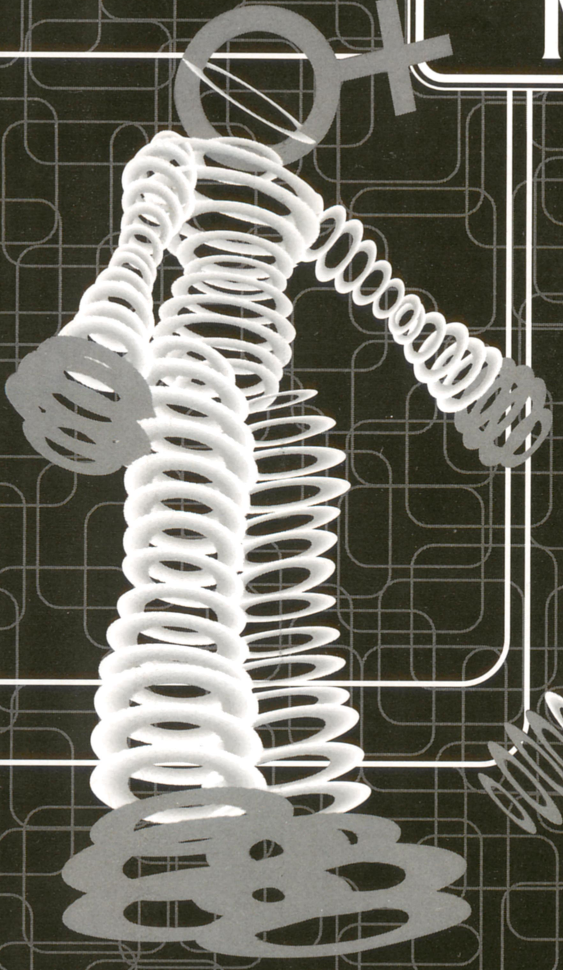
モード	曲名
NORMAL	「BUTTERFLY」「MY FIRE」「TRIP MACHINE」「TRIP MACHINE -ANOTHER-」
HARD	「LITTLE BITCH」「STRICTLY BUSINESS」「PARANOIA」「PARANOIA -ANOTHER-」
ANOTHER NORMAL	「BUTTERFLY」「MY FIRE」「TRIP MACHINE」「TRIP MACHINE -MANIAC-」
ANOTHER HARD	「LITTLE BITCH」「MAKE IT BETTER」「PARANOIA」「PARANOIA -MANIAC-」
MANIAC NORMAL	「BUTTERFLY」「HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW」「TRIP MACHINE」
MANIAC HARD	「BUTTERFLY」「MAKE IT BETTER」「PARANOIA」
DOUBLE NORMAL	「BUTTERFLY」「THAT'S THE WAY (I LIKE IT)」「TRIP MACHINE」「TRIP MACHINE -ANOTHER-」
DOUBLE HARD	「LITTLE BITCH」もしくは「BUTTERFLY」「STRICTLY BUSINESS」「PARANOIA」「PARANOIA -ANOTHER-」
ANOTHER DOUBLE NORMAL	「BUTTERFLY」「HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW」「TRIP MACHINE」
ANOTHER DOUBLE HARD	「BUTTERFLY」「LITTLE BITCH」もしくは「STRICTLY BUSINESS」「PARANOIA」

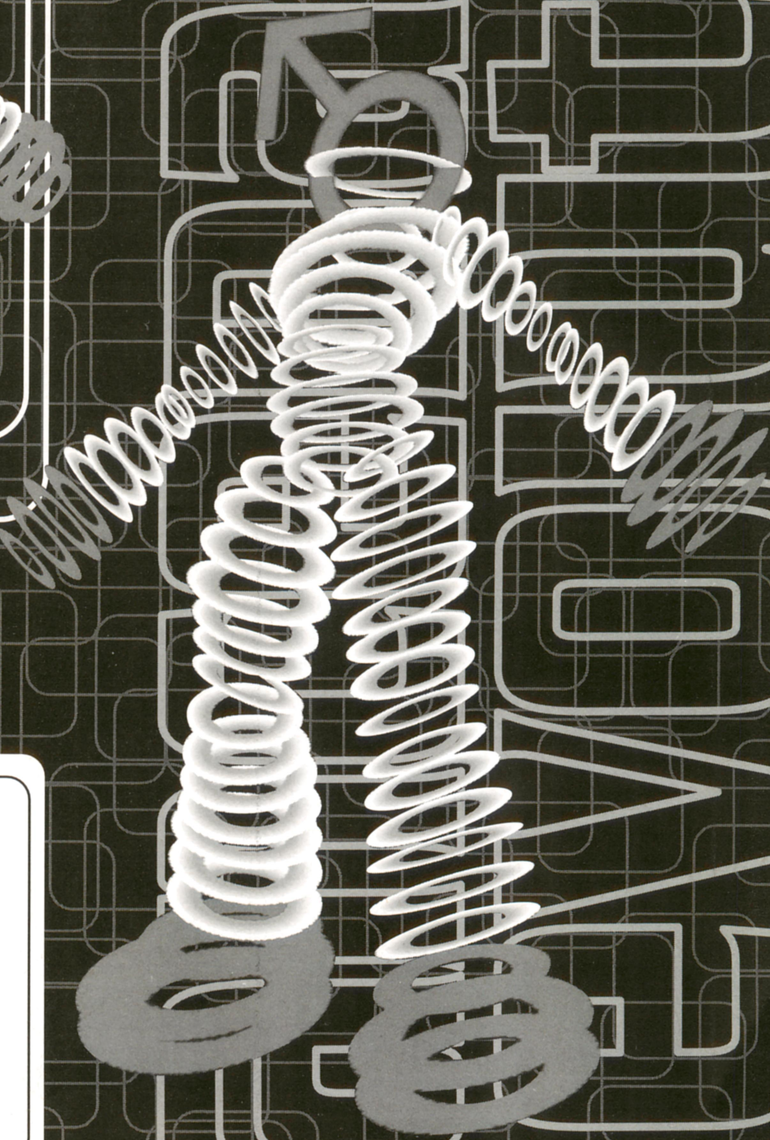
●スコア理論値表

COMBO	GREAT UP RATE	GREAT	PERFECT	PERFECT TOTAL
0	0	0	0	0
1-3	0	100	300	900
4-7	100	200	600	3,300
8-11	300	500	1,500	9,300
12-15	500	1,000	3,000	21,300
16-19	700	1,700	5,100	41,700
20-23	900	2,600	7,800	72,900
24-27	1,100	3,700	11,100	117,300
28-31	1,300	5,000	15,000	177,300
32-35	1,500	6,500	19,500	255,300
36-39	1,700	8,200	24,600	353,700
40-43	1,900	10,100	30,300	474,900
44-47	2,100	12,200	36,600	621,300
48-51	2,300	14,500	43,500	795,300
52-55	2,500	17,000	51,000	999,300
56-59	2,700	19,700	59,100	1,235,700
60-63	2,900	22,600	67,800	1,506,900
64-67	3,100	25,700	77,100	1,815,300
68-71	3,300	29,000	87,000	2,163,300
72-75	3,500	32,500	97,500	2,553,300
76-79	3,700	36,200	108,600	2,987,700
80-83	3,900	40,100	120,300	3,468,900
84-87	4,100	44,200	132,600	3,999,300
88-91	4,300	48,500	145,500	4,581,300
92-95	4,500	53,000	159,000	5,217,300
96-99	4,700	57,700	173,100	5,909,700
100-103	4,900	62,600	187,800	6,660,900
104-107	5,100	67,700	203,100	7,473,300
108-111	5,300	73,000	219,000	8,349,300
112-115	5,500	78,500	235,500	9,291,300
116-119	5,700	84,200	252,600	10,301,700
120-123	5,900	90,100	270,300	11,382,900
124-127	6,100	96,200	288,600	12,537,300
128-131	6,300	102,500	307,500	13,767,300
132-135	6,500	109,000	327,000	15,075,300
136-139	6,700	115,700	347,100	16,463,700
140-143	6,900	122,600	367,800	17,934,900
144-147	7,100	129,700	389,100	19,491,300
148-151	7,300	137,000	411,000	21,135,300
152-155	7,500	144,500	433,500	22,869,300
156-159	7,700	152,200	456,600	24,695,700

COMBO	GREAT UP RATE	GREAT	PERFECT	PERFECT TOTAL
160-163	7,900	160,100	480,300	26,616,900
164-167	8,100	168,200	504,600	28,635,300
168-171	8,300	176,500	529,500	30,753,300
172-175	8,500	185,000	555,000	32,973,300
176-179	8,700	193,700	581,100	35,297,700
180-183	8,900	202,600	607,800	37,728,900
184-187	9,100	211,700	635,100	40,269,300
188-191	9,300	221,000	663,000	42,921,300
192-195	9,500	230,500	691,500	45,687,300
196-199	9,700	240,200	720,600	48,569,700
200-203	9,900	250,100	750,300	51,570,900
204-207	10,100	260,200	780,600	54,693,300
208-211	10,300	270,500	811,500	57,939,300
212-215	10,500	281,000	843,000	61,311,300
216-219	10,700	291,700	875,100	64,811,700
220-223	10,900	302,600	907,800	68,442,900
224-227	11,100	313,700	941,100	72,207,300
228-231	11,300	325,000	975,000	76,107,300
232-235	11,500	336,500	1,009,500	80,145,300
236-239	11,700	348,200	1,044,600	84,323,700
240-243	11,900	360,100	1,080,300	88,644,900
244-247	12,100	372,200	1,116,600	93,111,300
248-251	12,300	384,500	1,153,500	97,725,300
252-255	12,500	397,000	1,191,000	102,4893,00
256-259	12,700	409,700	1,229,100	107,405,700
260-263	12,900	422,600	1,267,800	112,476,900
264-267	13,100	435,700	1,307,100	117,705,300
268-271	13,300	449,000	1,347,000	123,093,300
272-275	13,500	462,500	1,387,500	128,643,300
276-279	13,700	476,200	1,428,600	134,357,700
280-283	13,900	490,100	1,470,300	140,238,900
284-287	14,100	504,200	1,512,600	146,289,300
288-291	14,300	518,500	1,555,500	152,511,300
292-295	14,500	533,000	1,599,000	158,907,300
296-299	14,700	547,700	1,643,100	165,479,700
300-303	14,900	562,600	1,687,800	172,230,900
304-307	15,100	577,700	1,733,100	179,163,300
308-311	15,300	593,000	1,779,000	186,279,300
312-315	15,500	608,500	1,825,500	193,581,300
316-319	15,700	624,200	1,872,600	201,071,700

MANIAC





ここまでいくと、踊るというよりは地団太を踏んでいるといっても過言ではない、それぐらい難しいモードだ。⬅・⬅・➡・➡・⬅・⬅・➡・➡とコマンドを踏むと突入できる。NORMAL曲でも難易度5が最低ランクという、矢印の嵐があなたを襲う。くれぐれも初心者は踊ってはならない。ANOTHERモードを余裕でクリアしている人でも、かなり苦労するからだ。動体視力、反射神経を磨いてチャレンジしよう！

HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW

MARVELOUS



テンポが遅く8分踏みが多い

ANOTHERモードでは物足りないプレイヤーに挑戦するかのように作られたのが、このMANIACモードだ。この「HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW」は、NORMALモードやANOTHERモードでは簡単な曲として紹介されてきたが、MANIACモードになると一挙に難しい部類の曲になってしまう。まずは、MANIACモードの特徴から述べていこう。

MANIACモードの曲にはすべて8分踏みの3連踏みがあり、8分踏みの5連踏みや7連踏み、それ以上の連続踏みも出てくる。中には、8分の3連踏みしか出てこない簡単な曲もあるが、この曲には5連踏みの他、最大で13連踏みがあり、難易度としては結構高い。MANIACモードは一筋縄ではいかないという証明だろう。

この曲の特徴を挙げると、曲のテンポが遅いことと、8分踏みが多いことだ。特に、ほとんどのMANIACモードのHARDの曲には、連続踏みが大量に出てくるので、テンポが遅く、多連続踏みの多いこの曲で8分踏みに慣れておきたい。

まず、序盤を見てみよう。途中に8分が多く出てくるが、⬆・➡・⬇・⬅が11小節まで続いている。4分を2回踏んでから8分が3回出てくるのを覚えれば、難しいところではないだろう。しかし、12小節目に出てくる⬆・⬆・⬇と⬅・⬅・➡では、8分に慣れている人でも、2回連打してから8分のスピードで逆の方向を踏むのは厳しいだろう。ここは無理して片足で踏まずに、両足を使うと踏みやすい。具体的には、⬆を踏んでから、ANOTHERモードのHARDにある「LET'S GET DOWN」の踏み方を参照してほしい。

次の⬅・⬅・➡も同様に、⬅を踏んだ後に「LET'S GET DOWN」の踏み方を思い出そう。13小節から20小節まである⬇・➡・⬇や、⬅・⬆・⬅などの踏み方も「LET'S GET DOWN」を参考にしてもらいたい。連続して出てくるが、「LET'S GET DOWN」よりもテンポは遅いので比較的簡単にできるはずだ。

21小節目から出てくる8分の13連踏みは、この曲の最難関の部分といっていい。しかし視点を変えれば、8分踏みに慣れるにはちょうどいいパターンでもあるのだ。その上、13連踏みといってもパターンは存在するのである。

5踏み目から12踏み目までをよく見てもらいたい。⬆・➡・⬇・⬅という、回転のパターンを2回踏むようになっているのだ。そして、最後の同時踏みでフィニッシュするパターンは、これからの曲で多く用いられるのでよく覚えておこう（図1）。

慣れないうちは、同時踏みの前の⬅を踏んでから、体勢を立て直すように高くジャンプして踏んでも、テンポが遅いため十分間に合うだろう。ここで踏み方を覚えてしまえば、のちのち楽になる。

33小節目に5連踏みが出てくるが、この5連踏み自体は難しくない。矢印をよく見て踏めばできるはずだ。右足は➡だけ、あとの矢印は左足で踏むと楽にこなせると思う。

その後には90度踏みが出てきて混乱するかもしれないが、突然出てきても対処できるように90度踏みに慣れておこう。最後の方の38小節目に出てくる9連踏みは、⬆・➡・⬇・⬅を2回と、最後に⬅➡同時踏みと解釈すればよい。

MANIACモードといっても、慌てずにパターンを見つければ、クリアできないことはない。



8分踏みの連続を回転ステップでキメよう！

この曲は、⬆・➡・⬇・⬅というような回れるパターンがたくさん使用されているので、回転を得意にするパフォーマーには人気がある。途中に8分踏みが出てくるが、2回4分踏みをしてから8分の3連踏みが来ることを覚えていれば大丈夫。13連踏みのところも、5連目からの回転パターンで踏んでしまえるのだ。

パフォーマーにとっては、MANIACモードの8分踏みをどうこなすかが問題になるが、ここに出てくる8分踏みは、ほとんどのMANIACモードの曲で使用されるので、練習曲としてお勧めしたい。

それ以外に、回転だけではなく華麗なステップを刻むことも可能だ。8分踏みをうまく利用して、3連踏みの真ん中に⬇が来たら、足をスライドさせて踏むなど、いろいろなステップが考えられる。特に13連譜踏みのところで、きれいなステップを披露すれば、ギャラリーの注目をあびることだろう。また、ステップを得意とする人と一緒に、VERSUSモードで同じ回り方をしたり、同じステップを決めるのもカッコいいと思う。

●図1

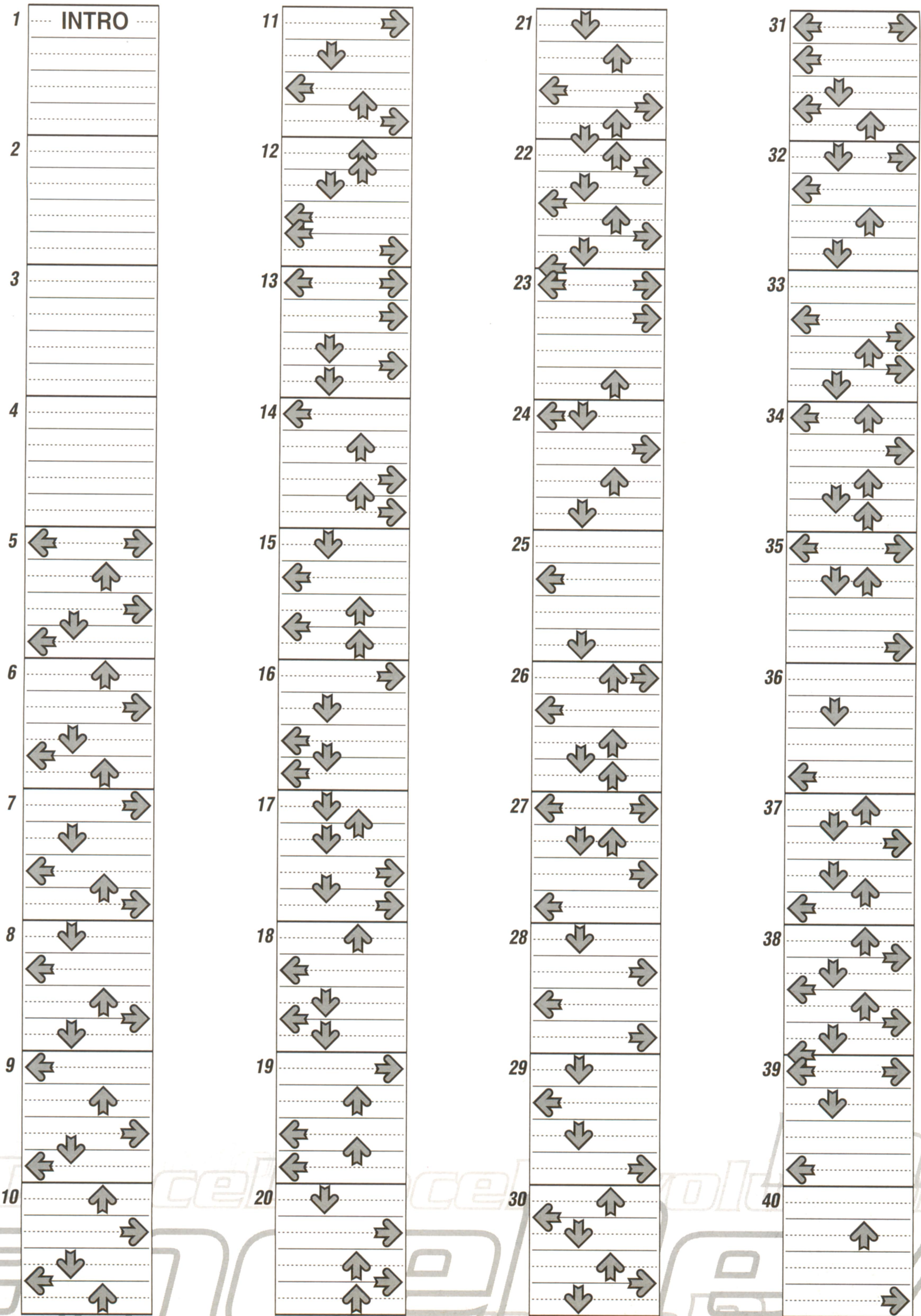


▲⬆・⬇・⬆は左足・右足・左足と踏んだ方が楽。テンポはそれほど速くないので、落ちついて踏めばクリアできるはずだ。

HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW

SINGLE 難易度5

MAX COMBO : 171　　MAX SCORE : 030753300

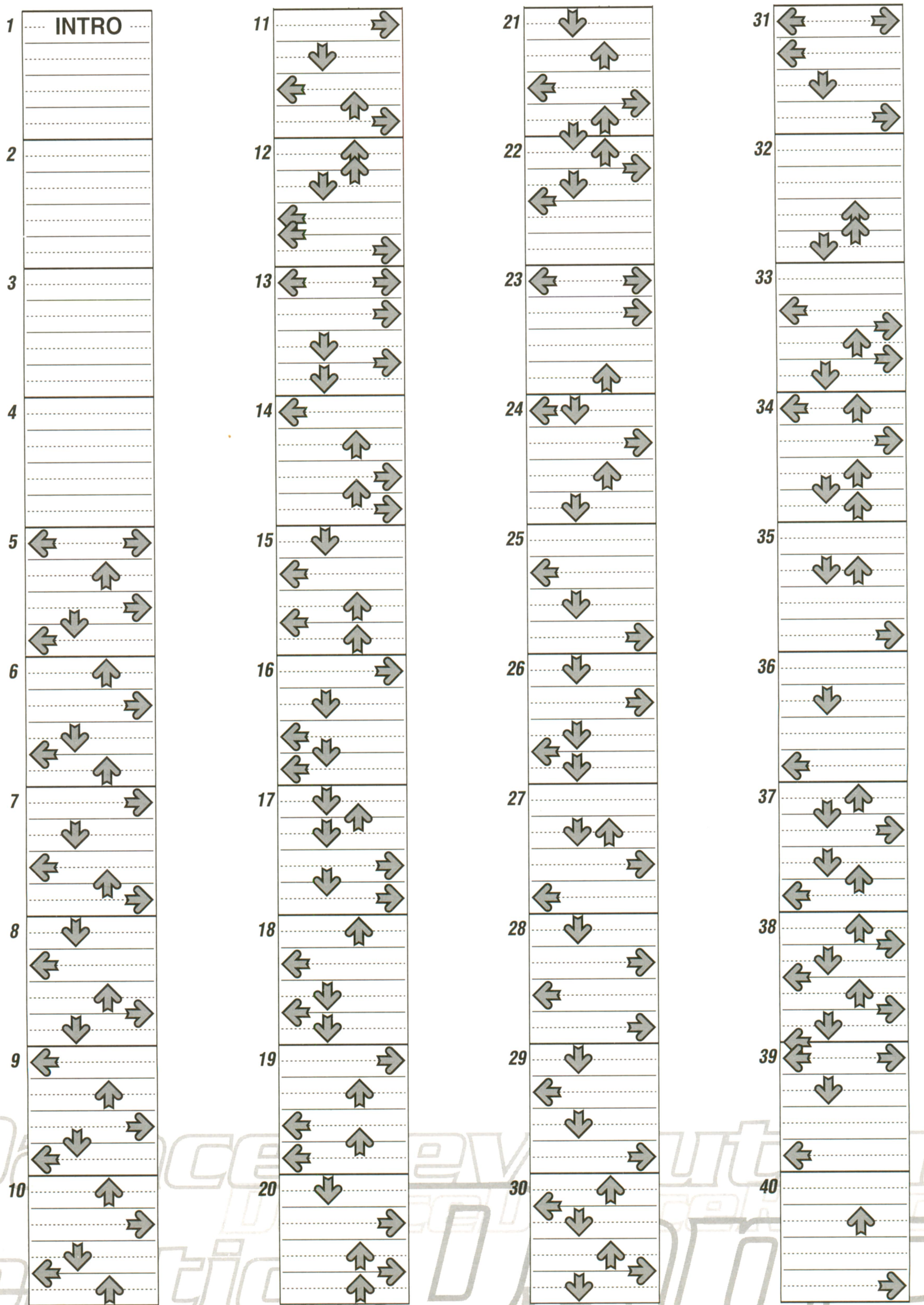


MANIAC

HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW

PAIR-L 難易度5

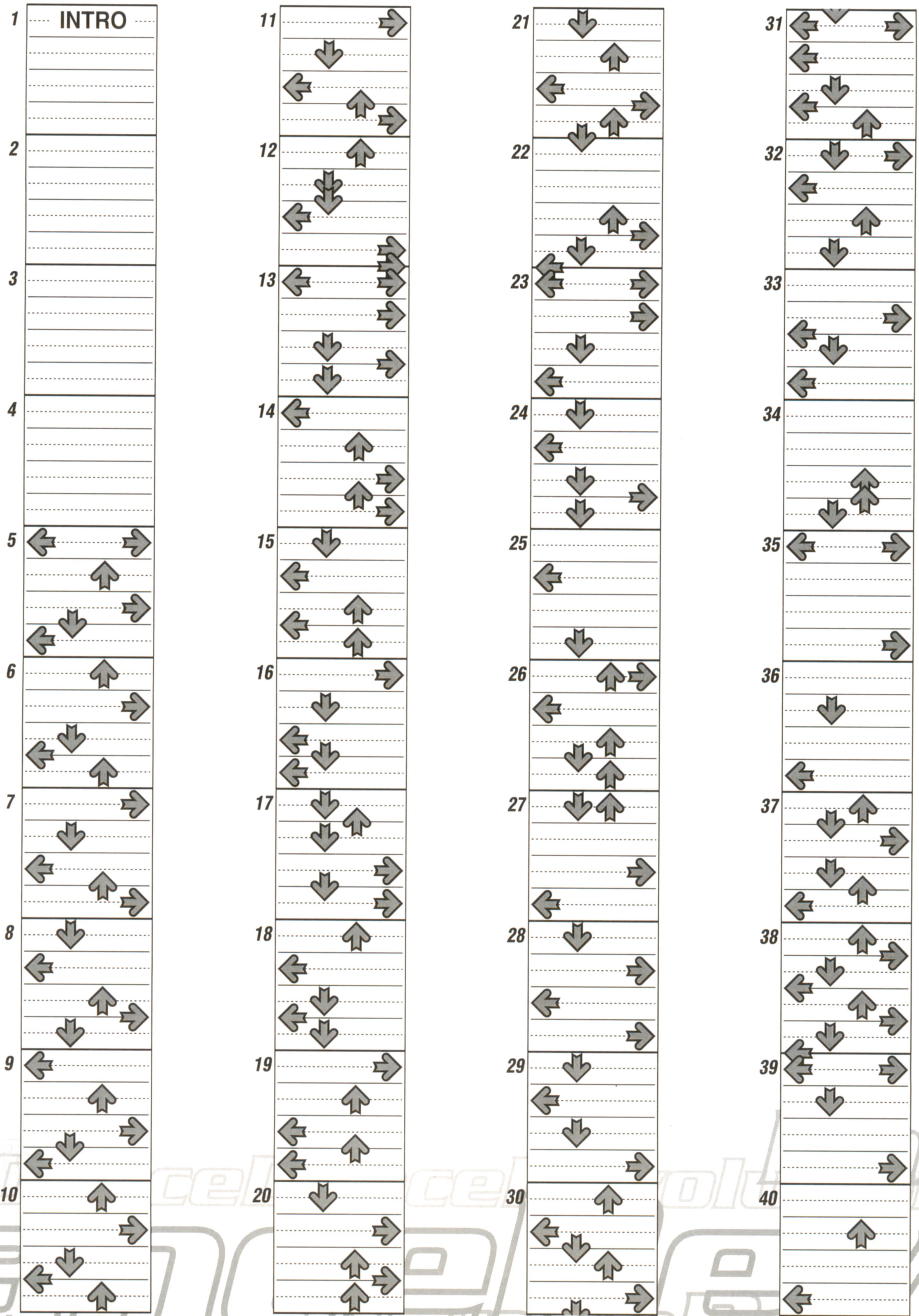
MAX COMBO : 164 MAX SCORE : 027121500



MANIAC

PAIR-R 難易度5

MAX COMBO : 165　MAX SCORE : 027626100



THAT'S THE WAY (I LIKE IT)

MARVELOUS



8分踏みに注意してテンポをキープ

この曲の特徴は、NORMALのところでも解説されているが、全曲中最もリズムが遅いということだ。特に、「PARANOIA」を踏んでしまった人にとっては、遅すぎて、かえってリズムが取れないかもしれない。

8分踏みがとりわけ多いと障害になり、PERFECTやGREATのタイミングで踏んだと思っても、GOODやBOOが出てしまうケースが多い。足譜自体はあまり難しいものではなく、リズムさえ合えばクリアは簡単なはず。では、つまずきやすいところを紹介しよう。

まず、最初の8分踏みだが、ここでテンポを掴もう。他の曲のように踏むと、BOOが出る危険性がある。BOOを出さないコツは、遅いテンポを利用してよく見て踏むことだ。MANIACモードをやろうと思うレベルの人の大半は、曲のテンポで踏んでいるはず。この曲は他の曲に比べ、テンポが遅いので、曲のテンポに乗ろうと思っても、4分踏みならともかく、8分踏みだとなかなかうまくいかないと思う。最初の8分踏みでテンポの確認と、踏み方の練習をしよう。この曲は、8分踏みの踏み方のアレンジを練習するのにピッタリの曲なのだから。

次に出てくる90度同時踏みを2回するところだが、ここも注意が必要だ。他の曲のように踏むと、BOOが出やすいので、ここは普通に踏むのではなく、屈伸運動のように膝を曲げてから踏むと、テンポが合うようになると思う。

9や26小節目などに出てくる8分の5連踏みは、MANIAC最後の難関であろう「PARANOIA」に出てくる、一見しただけではなかなか理解できない5連踏みだ。本曲ならともかく、「PARANOIA」のスピードになると分かりづらいので、ここで踏み方を覚えると、のちのち楽になるだろう（**図1**）。

⬇・⬅・⬆・⬅・⬇という5連踏みは、やりやすい踏み方として、⬇を右足で踏み、⬅を左足で踏もう。そして、前に歩くように右足で⬆を踏み、戻るように⬅を左足で、後ろに下がって右足で⬇を踏むと楽だ（**図2**）。逆のパターンも出てくるので、それも同様に⬇と⬇は左足で、➡は右足で、前後に歩く感じで踏めば大丈夫。あとは、8分踏みに気を付ければクリアは簡単だ。もともと難しい曲ではないので、紹介した部分を頭に入れておけば大丈夫だ。

新たなパフォーマンスをこの曲で開発しよう

この曲は、全部繋ごうと思っている人には、最強の難関となるだろう。足譜の難しさではなく、テンポとの戦いになるからだ。4分踏みだけなら、テンポに乗りやすいが、8分が出てくると途端にテンポを維持するのが難しくなる。繋ぐ人は、曲ごとに山場を覚え、そこに気を付けながらプレイすると思うが、この曲は全部が山場。ちょっとした気の緩みでGOODが出てしまうので、この曲のテンポに慣れないと難しいだろう。

ある意味、「THAT'S THE WAY (I LIKE IT)」を安定して全繋ぎできる人は最強のスコアラーになれるかもしれない。

一方パフォーマーを目指す人は、ゆっくりした曲独自のパフォーマンスができるので、他の曲にはできないパフォーマンスを開発してほしい。ここで、8分踏みのパフォーマンスを練習するのもよいだろう。テンポが遅いので、一歩一歩確認しながら練習できる。他にゆっくり系の曲が少ないので、大いに利用しよう。うまくパフォーマンスできれば、他の曲にはないカッコよさを出せるのがこの曲だ。

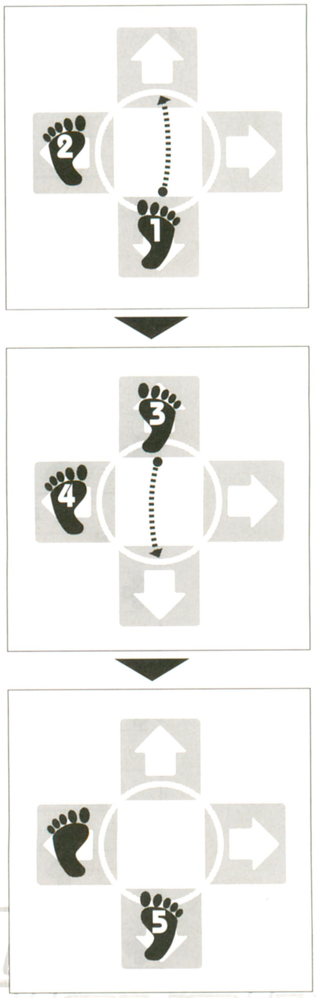


●図1



▲9小節目の5連踏みは、このように踏むと多少楽になるだろう。

●図2



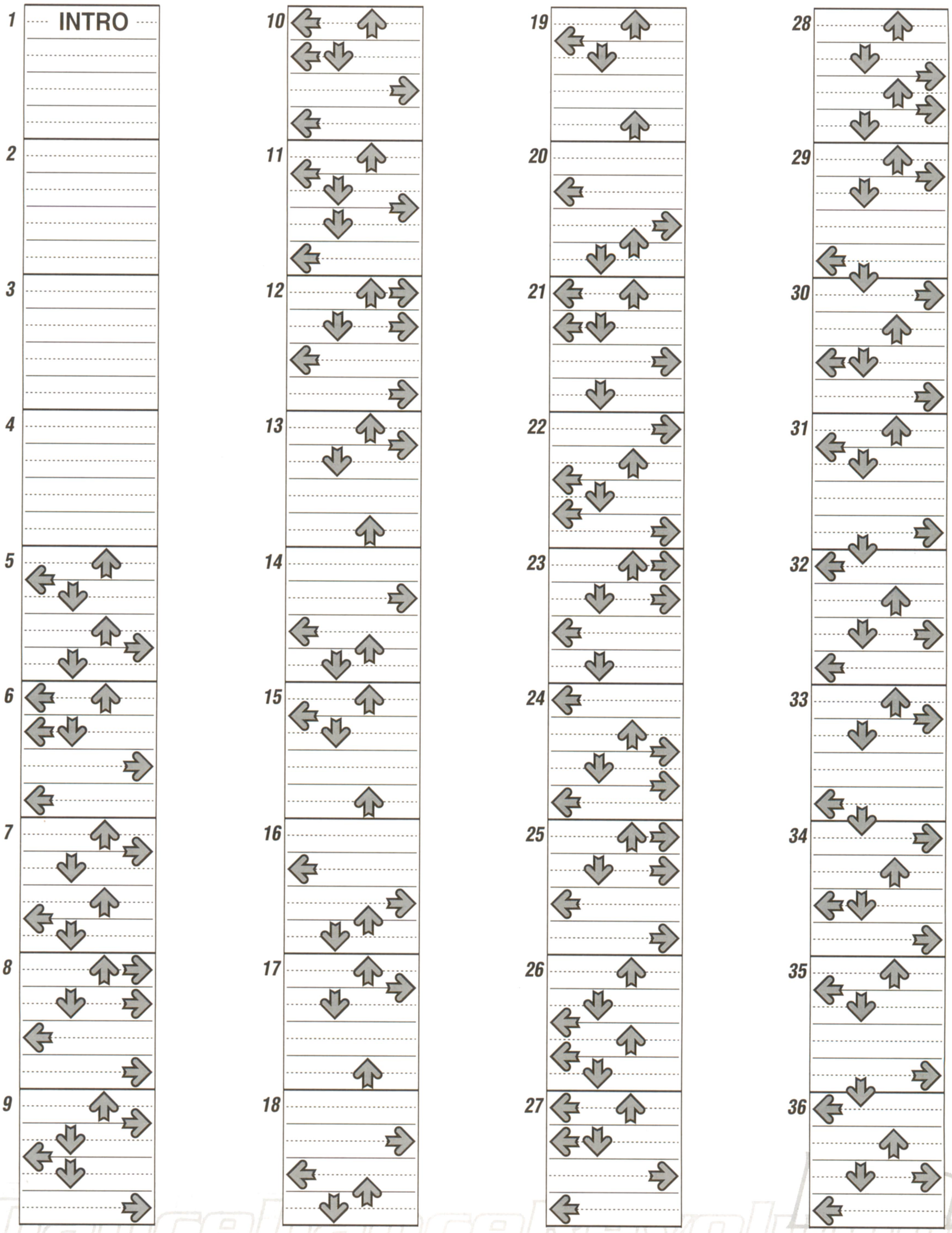
▲26小節目の5連踏み。このパターンは他の曲でもよく出てくるので、踏み方を固めておこう。

MANIAC

THAT'S THE WAY (I LIKE IT)

SINGLE 難易度5

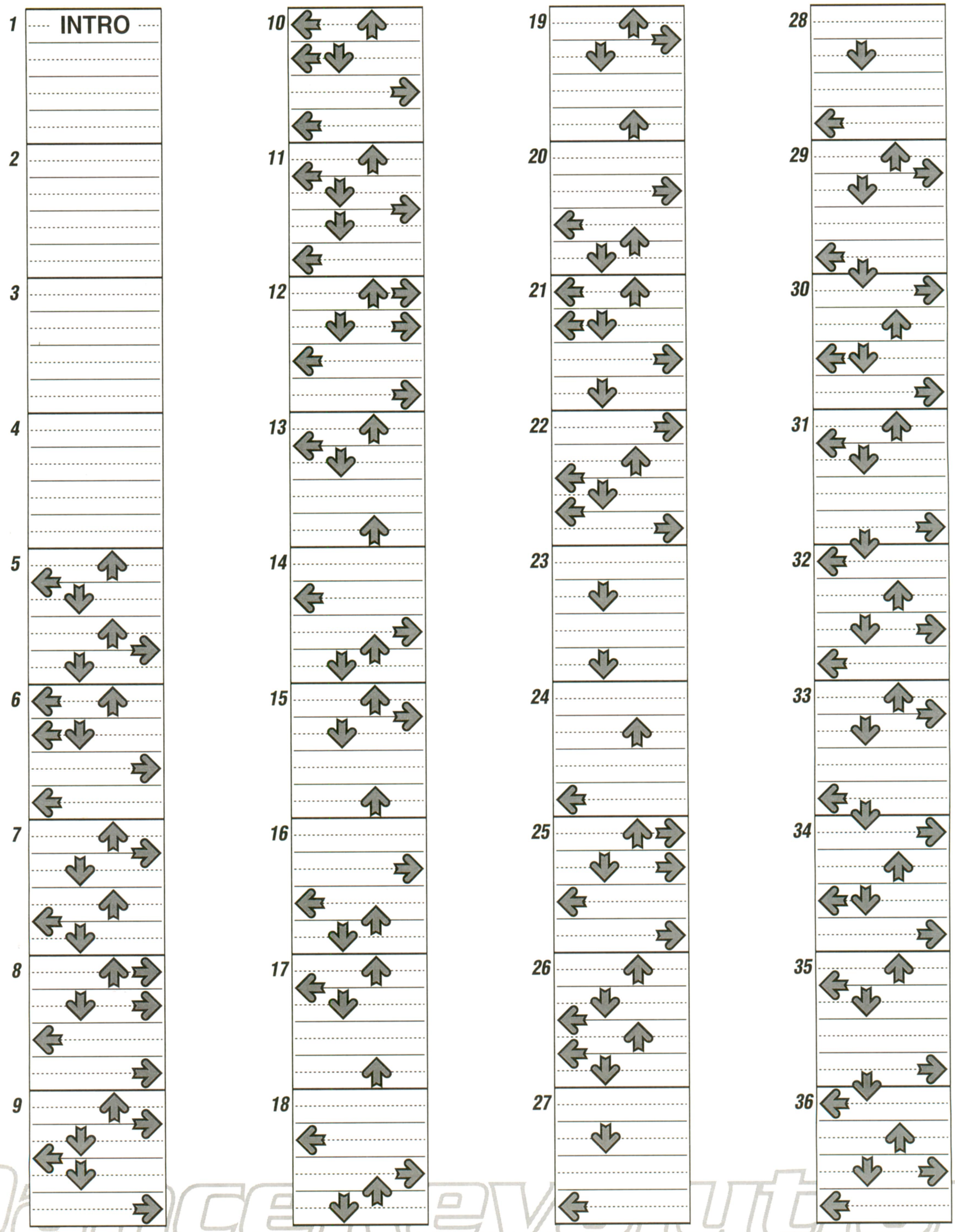
MAX COMBO : 148 MAX SCORE : 019902300



MANIAC

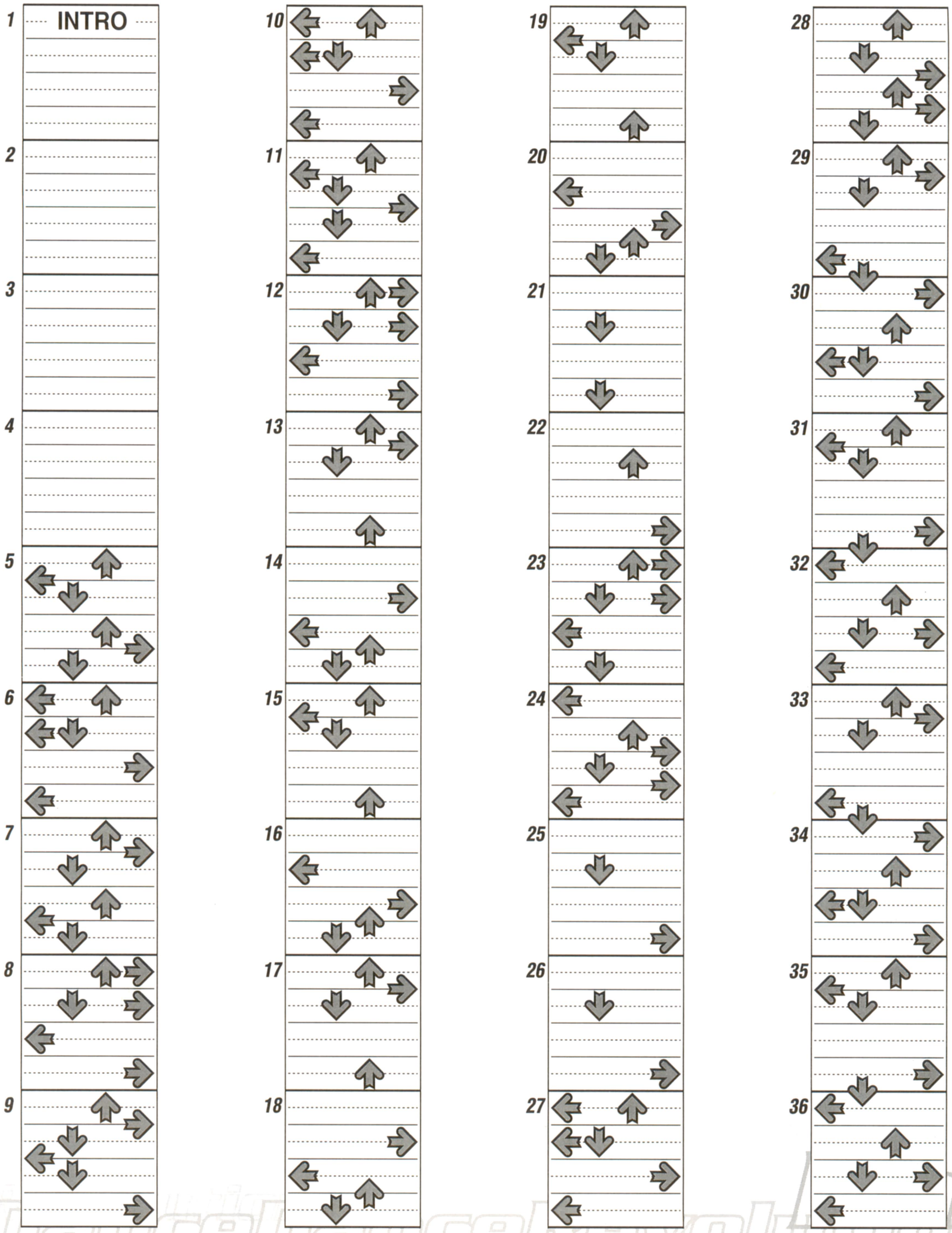
THAT'S THE WAY (I LIKE IT)

PAIR-L 難易度５ **MAX COMBO : 136** **MAX SCORE : 15422400**



PAIR-R 難易度5

MAX COMBO : 136 MAX SCORE : 15422400



MANIAC

KUNG FU FIGHTING

MARVELOUS



90度踏みに慣れるのに絶好の曲

とにかく同時踏みの多い曲である。90度踏みに慣れていない人はこの曲で慣れるのがいい。曲のテンポ的にも遅い方なので、突然90度踏みが来ると混乱する人はここで、しっかり慣れよう。曲のテンポが速くなってくると、90度踏みか8分踏みか分からなくなってしまう場合が多い。この曲でもそのようなところが出てくるので、ちょうどいい練習になるだろう。

8分踏みは14小節目までにはまったくないが、90度踏みや同時踏みが多いので、90度踏みなどに慣れるいい機会と考えたい。15小節目に8分踏みが出てくるが、知らないと90度踏みに見えてしまうかもしれない。ここで90度踏みをしてしまう人はしっかり画面を見て、間違えないようにしよう。

同時踏みの後の8分だが、それほど難しいところではない。素直に➡は右足、⬇は左足で踏めば問題ないだろう。16小節目にも同じようなものがあるが、これは左右対称なだけなので、⬅を左足で、⬇を右足で踏めばよい。18～19小節目にかけての8分踏みは、踏み方が結構難しい。それは、8分踏みの前に90度踏みがあるからだ。90度踏みを踏んだ後に、⬇を右足で踏んでしまうと➡も右足で踏まなくてはならなく、バランスを崩してしまうことが多い。ここは90度踏みをした後、⬇を左足で踏み、前に進むように➡を右足で踏み、⬆を左足で踏むと楽だし、見栄えもいい（図1）。

26小節目にある5連踏みだが、今まで90度踏みの後は3連踏みだったので、3連踏みと間違えやすい。このような矢印が、この先多く出てくるので、3連踏みか5連踏みかを見極めることができるようになろう。

5連踏みの踏み方としては、➡をすべて右足で踏み、後は左足で踏むと踏みやすい。28小節目にも出てくる5連踏みは26小節目と左右対称だ。ここも⬅は左足で踏み、他は右足で踏むと楽だろう。この曲には8分の3連踏みに⬇・⬅・➡、⬆・➡・⬅、もしくはそれらの左右対称の3連踏みが多く出てくる。この先も結構出てくるので、この曲で踏み方を覚えておこう。

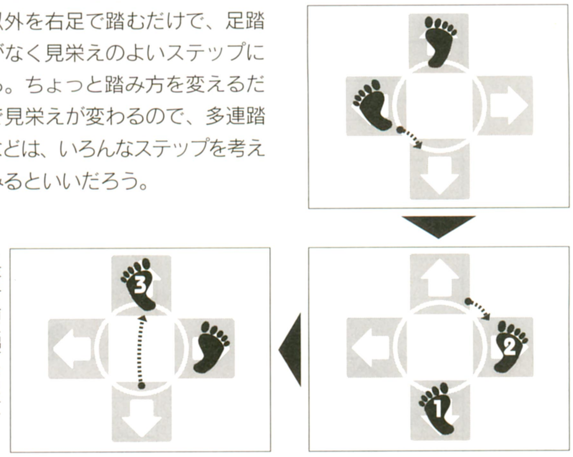
⬇・⬅・➡の場合は⬇を右足で踏み、⬅は左足、➡は右足で踏むと踏みやすい。⬆・➡・⬅は、⬆を左足で踏み、➡を右足、⬅を左足で踏むのがよいだろう（図2）。この曲で大切なことは、90度踏みと8分踏みを見間違えないこと。HARDの難しい曲になると、それが命取りになってしまう。ちゃんと見極めができるように、90度踏みと8分踏みに慣れておこう。

この曲の足譜は同時踏みが多く、カッコいいパフォーマンスをするには、ジャンプ時のパフォーマンスが必要だ。ただ、ジャンプするのではなく、足を上げてみたり、ジャンプ中に足を手で掴んだりするのもいい。15～16小節目のような➡・⬇・➡や、⬅・⬇・⬅の8分踏みは、ただ足踏みするように踏むのではなく、15小節を例に挙げると、➡を右足で踏み、⬇は右足をスライドさせて踏み、➡を左足で踏むなど、他の方法で踏むと見栄えがするだろう（図3）。

26小節の5連踏みは、慣れてきたらいろんな踏み方をするとカッコよく見える。紹介した踏み方の逆で、⬅を左足だけで踏み、それ以外を右足で踏むだけで、足踏みがなく見栄えのよいステップになる。ちょっと踏み方を変えるだけで見栄えが変わるので、多連踏みなどは、いろんなステップを考えてみるといいだろう。



●図1

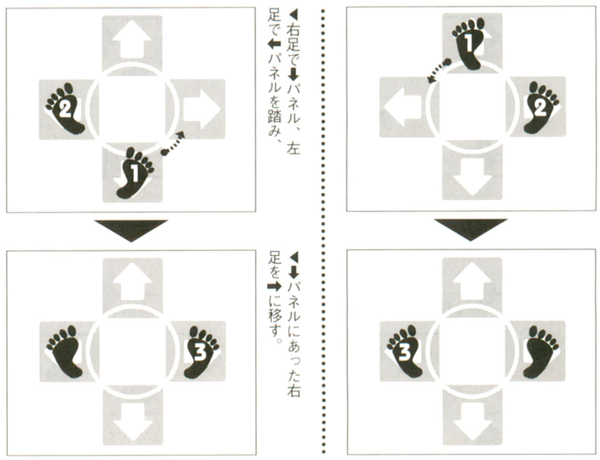


◀⬅と⬆の同時踏みをして

◀左足で⬇パネルを踏む。そして右足で➡を踏み、

▶左足を前に出すようにして左足で⬆パネルを踏む。

●図2



◀右足で⬇パネル、左足で⬅パネルを踏み、

◀⬇パネルにあった右足を➡に移す。

◀左足で⬆パネル、右足で➡パネルを踏み、

◀⬆パネルにあった左足で⬅パネルを踏む。

●図3



▶右足で➡パネルを踏んで、⬇にスライドさせる。

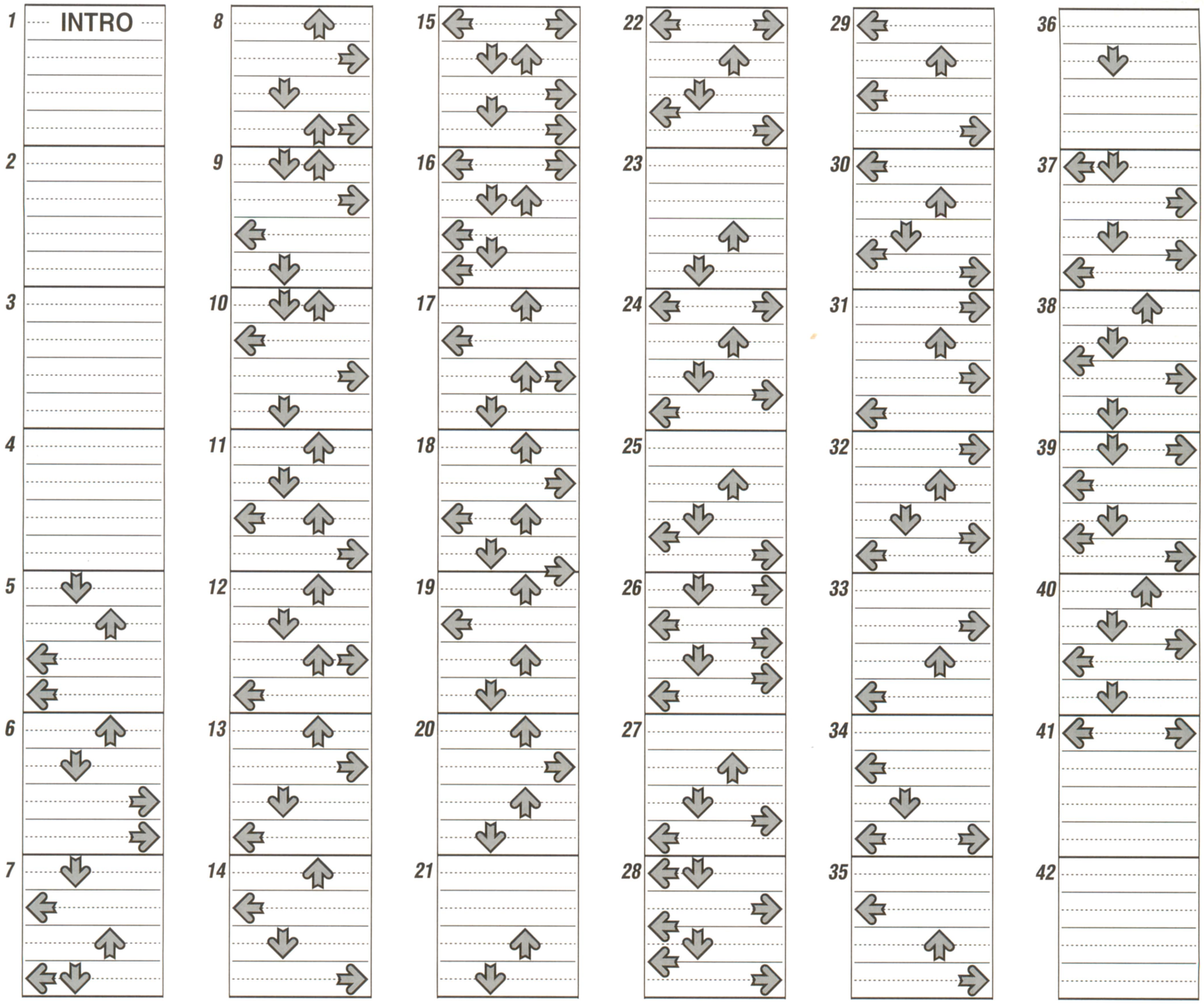
◀そして左足で➡パネルを踏む。

MANIAC

KUNG FU FIGHTING

SINGLE 難易度５

MAX COMBO : 150　　MAX SCORE : 020724300



DDRのモラルとマナー

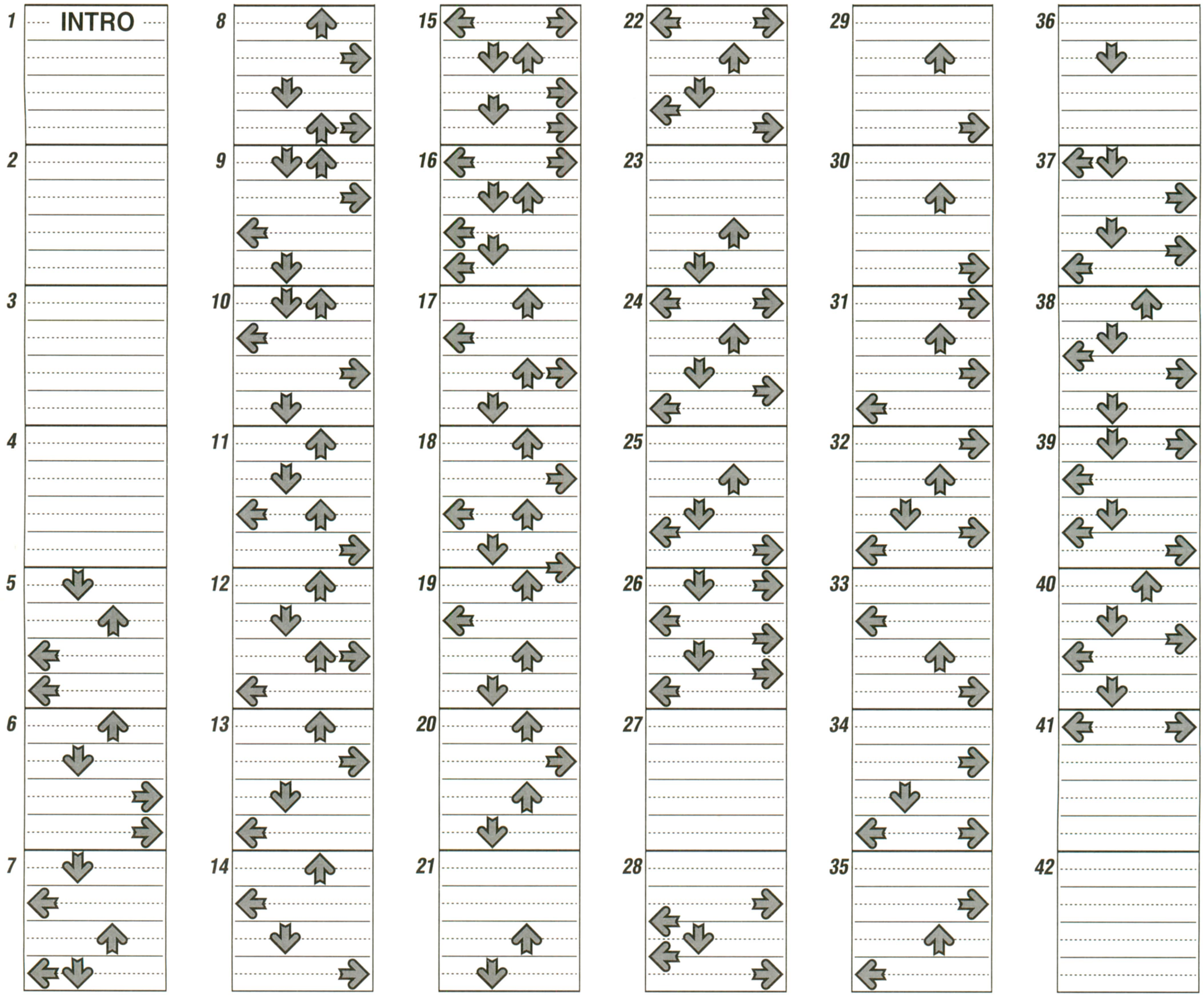
　順番待ちで見かけた光景で、ちょっと気になることがありました。たまに、ミニスカート姿の女性が踊っていたりすると、やや後ろの方にしゃがんでその女性を見たりとかしてる人がいるんですね。うーん、良くないことです（断言します！）。順番待ちにも、モラルやマナーがほしいですねえ。

　でも、女性の方もできれば、スカートではなく、パンツルックの方がいいかもしれません。「何を着て踊ろうと勝手でしょッ」とか、「覗こうとする方がいけないんじゃないの！」といった女性のご意見があることは承知の上ですが、パンツルックなら少なくとも、覗かれる心配はありません。踊りに集中すべき時に、余計な神経を使うと、ステージクリアさえ、ままならなくなりますから。

　あと、待っているといえば、踊っている人の後ろでシャドー（人のプレイの画面を見ながら、待っている人がステップを踏む）している人がいます。練習はいいと思いますが、人が密集しているところでやると、どうしてもほかの人の足を踏んでしまったりすることがありえます。順番待ちの間にどうしてもシャドーしたいという人は、周りをよく見て迷惑にならない程度にしましょう。

KUNG FU FIGHTING

PAIR-L 難易度５　MAX COMBO : 140　MAX SCORE : 016831500



DDRを踊る前の確認事項

事前の準備を忘れると、悲しい目に遭います。

DDRは１曲が約1分半。それが通常３曲あって、EXTRAステージへ進めば計４曲。モード選択やらなにやらで、1人の人がプレイする時間は、だいたい６～８分くらいかかります。

最近でこそ、いろいろなゲームセンターに出回ってきているので、順番待ちも少なくなりましたが、当初は１時間待ちなどはざらにありました（ディズニーランドのアトラクション並み！）。反面、ギャラリーも多いという利点もあったのですが。

さて、こんな時に絶対に忘れてはいけないのが、小銭の確認。自分の番になって、財布を開けてみたら、小銭がないなんてことのないようにしましょう。後ろの順番待ちを見て、気が遠くなること請け合いですよ。

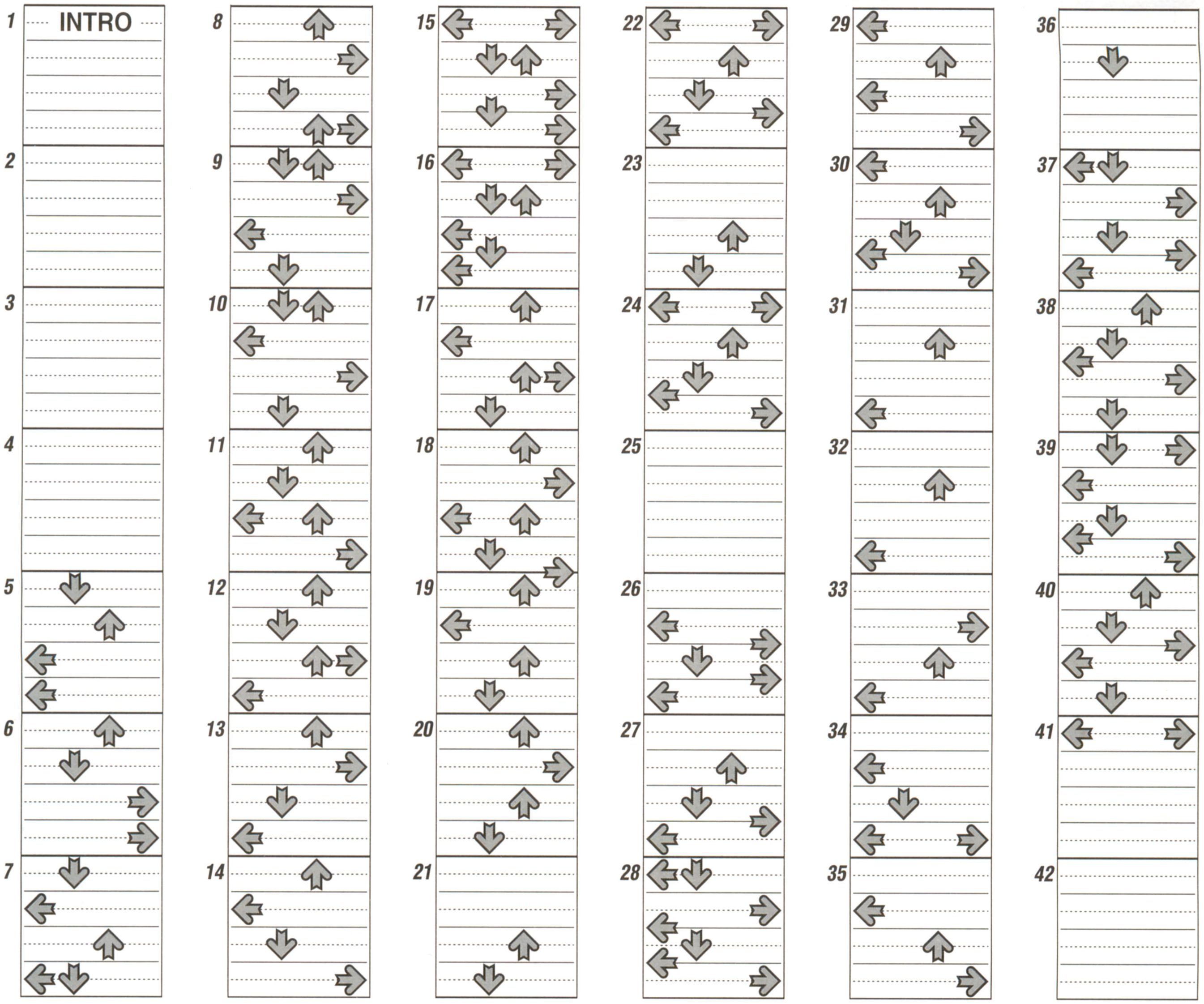
友人がいれば、お金を借りることもできますが、直前でドタバタするのも並んでいる人に迷惑でしょう。

たまに、小銭がなく焦っていると、気を利かせて、後ろに並んでいた人が貸してくれることもあります。DDRをやっている人は皆、心当たりがあるのか、そういう人が意外と多いのですが……。

とにかく並ぶ前にきちんと小銭のチェックをしましょう。

PAIR-R 難易度5

MAX COMBO : 140 MAX SCORE : 016831500





MANIAC

BUTTERFLY

GENUINE



90度踏みのパターンを覚えよう

初めてMANIACモードをする時、「BUTTERFLY」を選ぶ人は多い。

慣れ親しんだ曲ということもあるだろうが、足の数を見てもMANIACモードでは簡単な方だからだ。足譜を見てもらえば分かるが、8分踏みが多いことはいうまでもない。最初は戸惑うかもしれないが、この8分踏みのほとんどが、4分を2回踏んでから来る。そのことを知っていれば、曲のテンポは掴めるだろう。

8分踏みでの注意点だが、ところどころにあるマニアック特有の8分踏み、⬅・➡・⬅➡、または、➡・⬅・⬅➡の踏み方で戸惑う人もいると思う。慣れないうちは、⬅・➡・⬅の8分を踏んでいるような感覚で、最後の➡をパネルの➡に右足を乗せたまま踏めば大丈夫だ。もちろん逆も同じようにすればいい。同時踏みをする時に、腰を一瞬落とすようにすると、踏みやすいだろう（**図1**）。慣れてきたら自分なりのステップを考えてみよう。後々このステップは出てくるので、この曲で慣れるようにしてほしい。

途中に出てくる90度踏みは、パターンがあるので、それを覚えれば簡単である。⬆➡と来たら⬅⬇と来ること（**写真1**）、逆に⬅⬆が来たら⬇➡が来ること（**写真2**）を覚えれば大丈夫だろう。このパターンの踏み方はあまり使われないので、初めは混乱すると思うが、1回踏んでしまえば大丈夫だ。

21小節目からのところで、➡・⬆・➡や、⬅・⬆・⬅などは、HARDでは片足だけで踏んでいた人もいるだろうが、MANIACになって8分踏みが入った。8分踏みが入ると、片足だけで踏むのは大変である。なるべく、両足で踏むことを心がけたい。無理をして片足だけで踏むと、かなり疲労してしまうだろう。8分踏みは無理せずに、両足を使うのがいい。

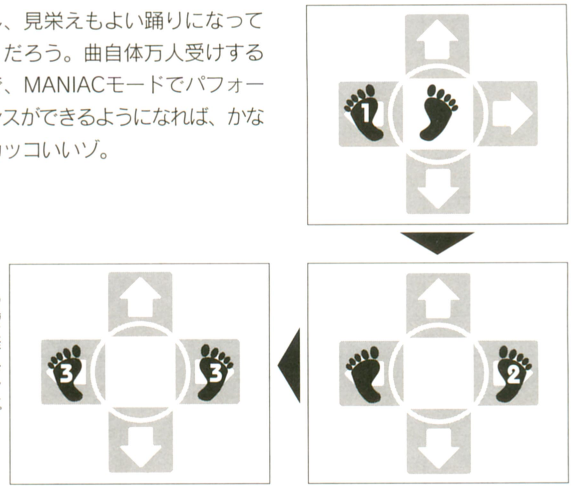
前半と中盤は、まったく同じ踏み方が繰り返し使われているので、足譜を覚えるのも簡単である。全般的に曲のスピードは速くないので、慌てずに踊ろう。今のうちに8分踏みに慣れておくといい。まだ8分踏みは少ない方なので、この曲を目安に、もっと難しい曲にいくか、練習するかを決めるのがいいだろう。テンポがいい曲なので、それほど苦労せずにクリアできる曲である。

独自の技を開発して踊りに磨きをかけよう

パフォーマンスだが、残念なことに「BUTTERFLY」にたくさんあった、⬅・⬆・➡・⬇などの回転できる代表的な踏み方（➡・⬆・⬅・⬇ など）がなくなってしまった。マニアックの「BUTTERFLY」で回るには、独自の回転方法を開発しなければいけなくなったようだ。

この曲はテンポがよく曲に乗れるので、マニアックでの軽快な8分踏みを練習するのもいい。マニアックになると、格段に8分踏みの量が増えるので、パフォーマンスが見栄えするようなステップをここで練習するのがいいだろう。とにかく、8分踏みはいろいろなパターンがあるが、1回踏み方を覚えてしまえば、どんなに曲のテンポが速くてもちゃんと踏めるようになる。ここでしっかり8分の踏み方を安定させれば、後々楽になるし、見栄えもよい踊りになっていくだろう。曲自体万人受けするので、MANIACモードでパフォーマンスができるようになれば、かなりカッコいいゾ。

●図1

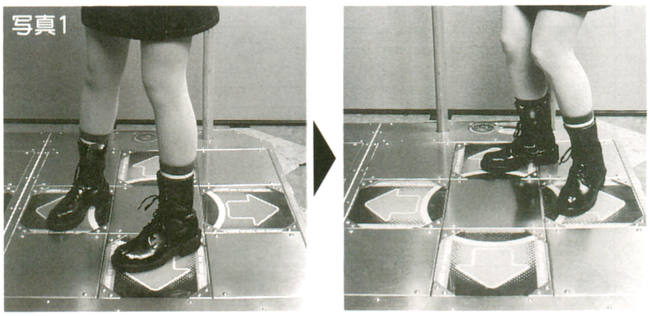


◀⬅パネルを踏み……、

◀左足を⬅パネルに残したまま➡パネルを踏む。

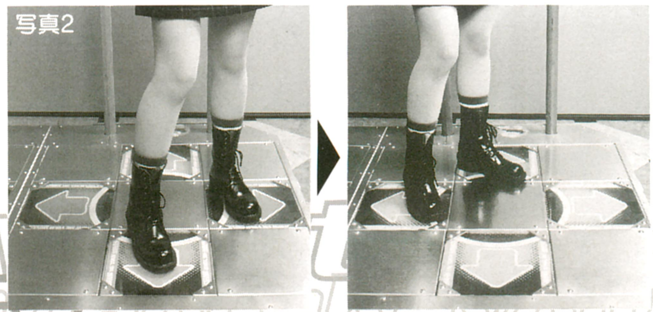
▶その場で軽くジャンプ！⬅➡同時に踏む。

写真1



▲⬆➡同時踏みの後は⬅⬇同時に踏み。

写真2



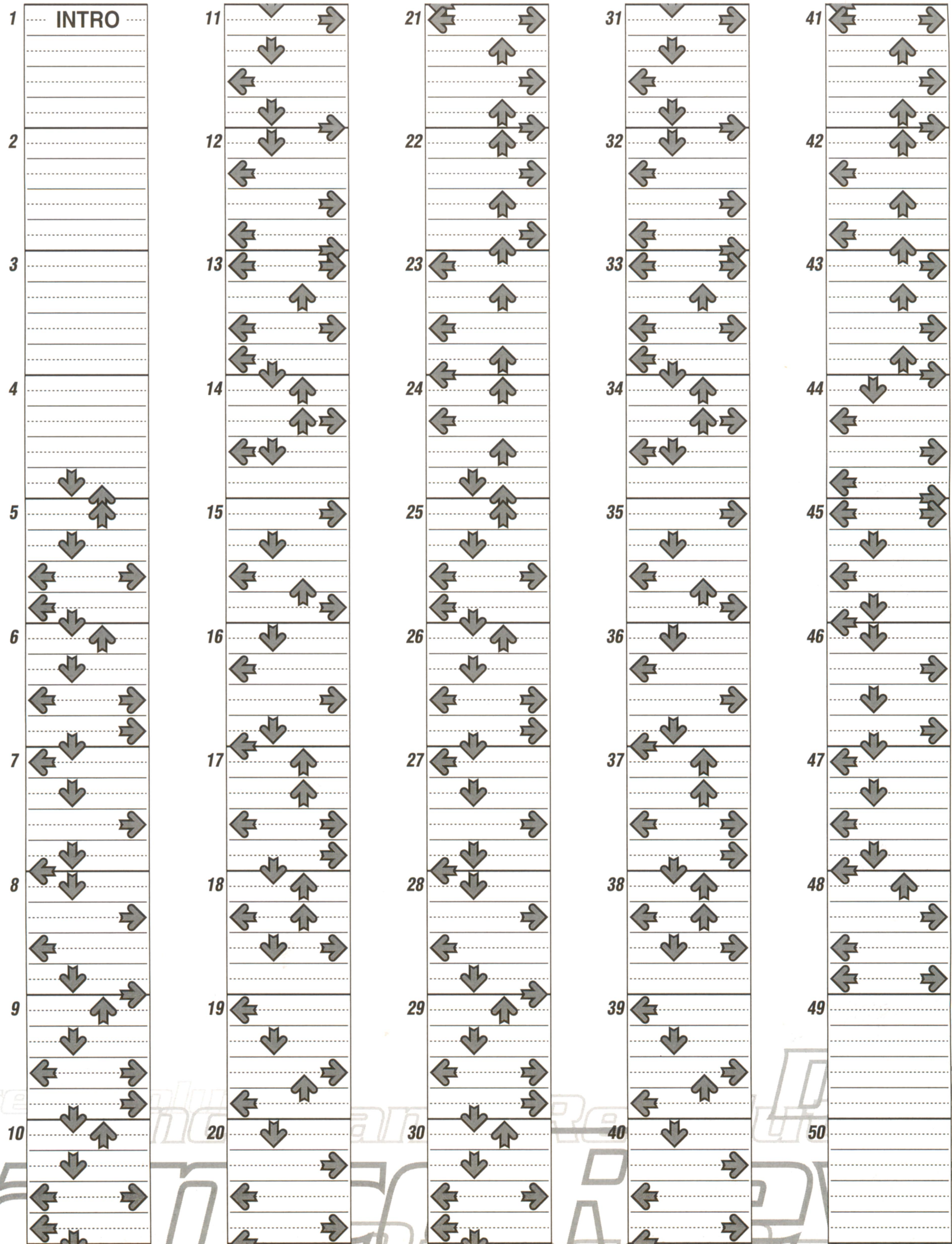
▲⬅⬆と踏んだら、⬇➡同時踏み。



MANIAC

BUTTERFLY

SINGLE 難易度6　MAX COMBO : 213　MAX SCORE : 059625300

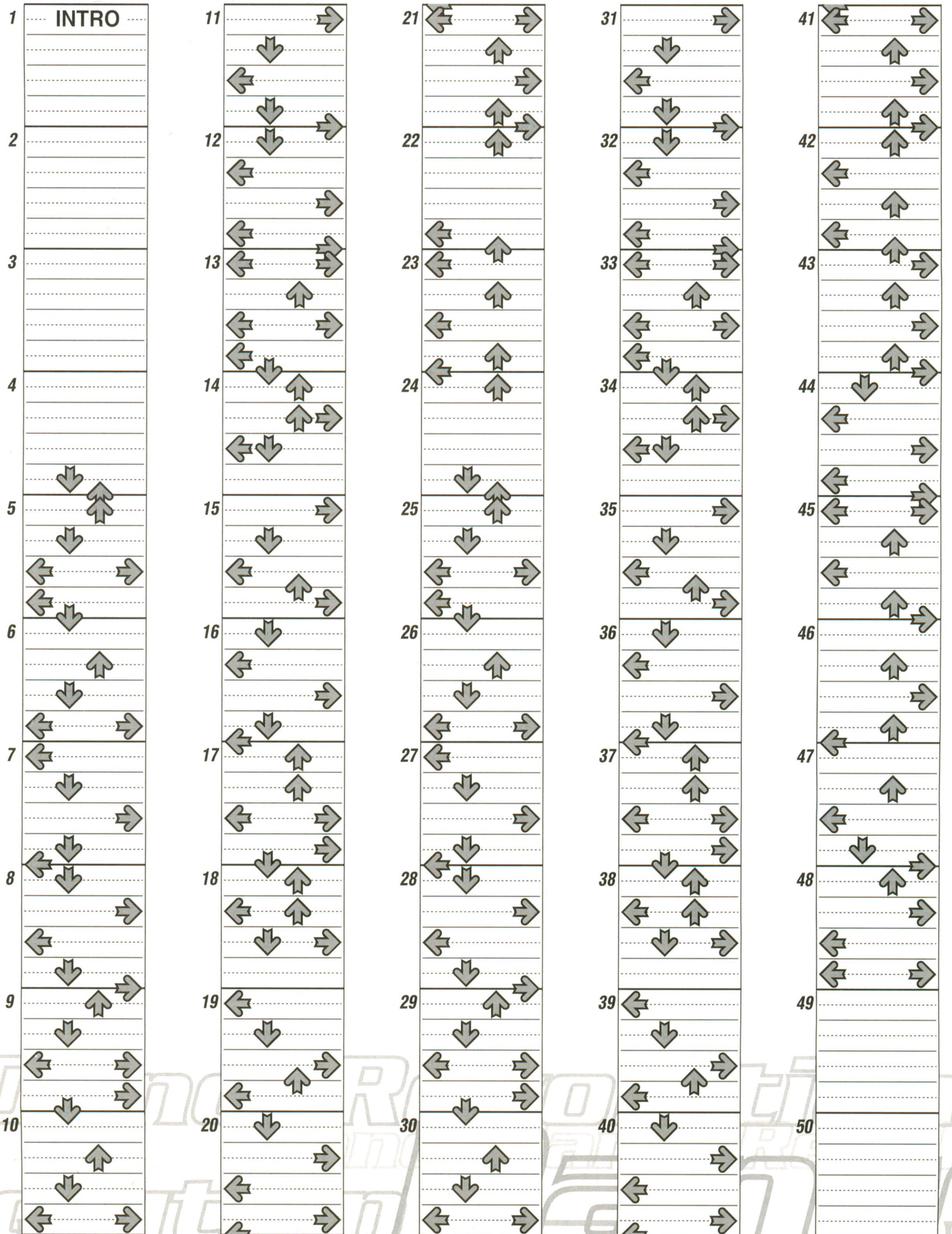


MANIAC

BUTTERFLY

PAIR-L 難易度６

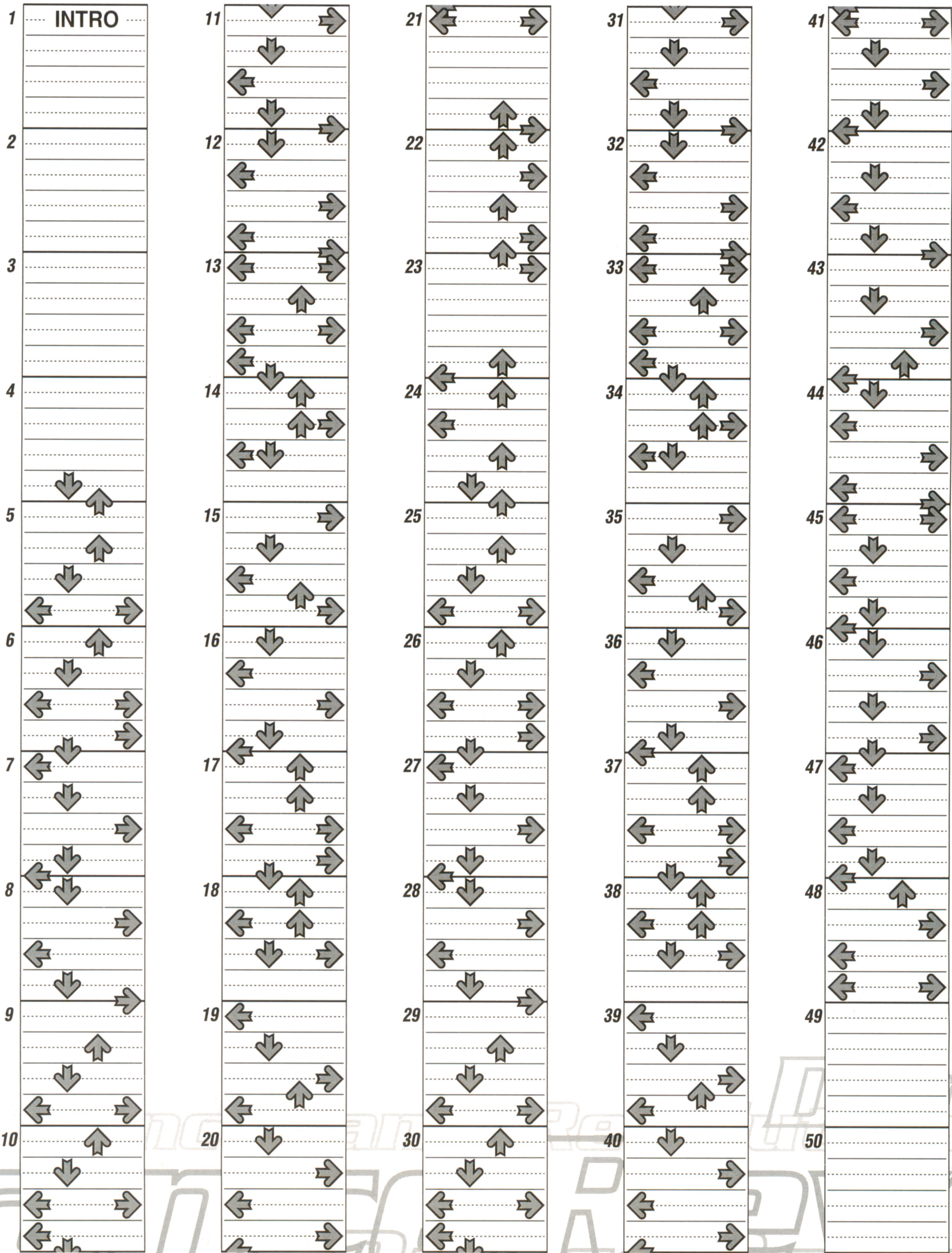
MAX COMBO : 199 MAX SCORE : 048569700



MANIAC

PAIR-R 難易度6

MAX COMBO : 199　MAX SCORE : 048569700



MANIAC

MY FIRE

GENUINE



新しい踏み方を この曲で覚えよう

NORMALにしか出てこない「MY FIRE」だが、この曲をクリアできれば、HARDのMANIACモードに挑戦しても大丈夫だろう。

テンポはNORMALの曲らしく、あまり速くはない。普通のNORMALやANOTHERモードで「MY FIRE」をやっていた人なら、労せずクリアできるはずだ。

当然だが、MANIACモードになると、8分の3連踏みが出てくる。NORMALやANOTHERードで出てきた3連打はなくなり、事実上MANIACでの3連打は「PARANOIA」だけとなる。もちろん、3連打だった部分は8分の3連踏みに変更されている。

さて、ここまで来たプレイヤーなら、8分の3連踏みには慣れているだろうが、まだ慣れてない人は、ここで慣れてしまおう。HARDモードになると、気を付けるところのほとんどが3連踏みなので、しっかり慣れておかないと、そこから先に進めなくなってしまう。自分の踏みやすい足運びを覚えるチャンスなのだ。

➡・⬇・⬅、もしくは⬅・⬇・➡の踏み方は、ANOTHERモードなどに出てきているので、楽な踏み方を身に付けた人は多いだろうが、➡・⬆・⬅、⬅・⬆・➡などの踏み方は、MANIACモードになって新しく出てくる踏み方だ。

これは、前の踏み方の上下を反対にしただけの話なのだが、なかなか踏みにくい。少なくとも、この踏み方だけは慣れておいたほうがいいだろう。

曲の方だが、前半は8分の3連踏みがたくさん出てくる。ここでつまずくことはないと思うが、もし、つまずいてしまうようだったら、何度も練習して8分踏みに慣れること。8分踏みに慣れている人なら簡単なところである。

いろいろな踏み方がある 8分踏み5連譜

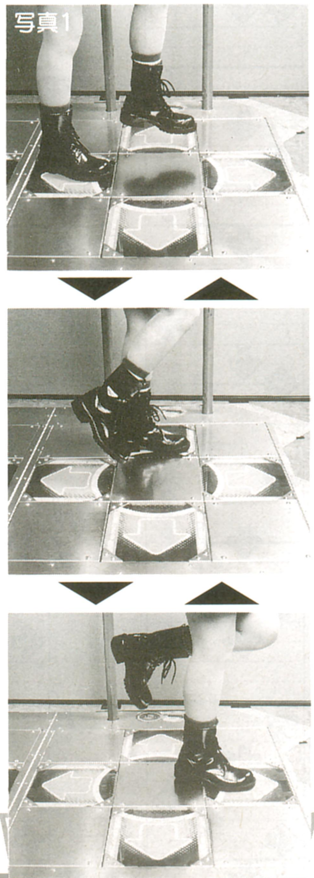
さて、後半に出てくる➡・⬇・⬅・⬇・➡とその逆の⬅・⬇・➡・⬇・⬅の8分踏みの5連譜は、HARDになってもよく出てくる5連踏みの1つである。見た目どおりそんなに複雑ではないので、見ただけで踏み方は分かるだろう。

しかしこの5連踏みは、人によって踏み方がまったく異なる。➡・⬇・⬅・⬇・➡を例にとると、➡のパネルに右足を置き、重心を右足にかけて左足で⬇・⬅・⬇と踏み、足踏みのように➡を右足で踏むという踏み方や、身体を筐体から見て横に向き、⬇のパネルに左足を置き、➡のパネルに右足を置き、前後に歩くように踏んでいくという踏み方がある(**写真1**)。交互に足を使う踏み方としては、➡を右足で踏み、左足で⬇・⬅と踏み、⬅に左足を乗せたまま右足で⬇・➡と踏む方法など、実にさまざまな踏み方ができる(**図1**)。

なぜこの踏み方を紹介したかというと、この5連踏みは「MY FIRE」の山場の踏み方であることと、今後、この踏み方が多様されることである。3連踏みなどは何とかできても、5連踏みが多くなってくるとその場で対応することは難しい。よく出てくる5連踏みなどは、自分で踏みやすい踏み方を覚えておかないと、速い曲などで出てきた時に足がもつれてしまう。踏み方さえ覚えれば、どんなに速くても対応するのは可能だろう。まだ曲のテンポが遅いうちに覚えておいてほしい。

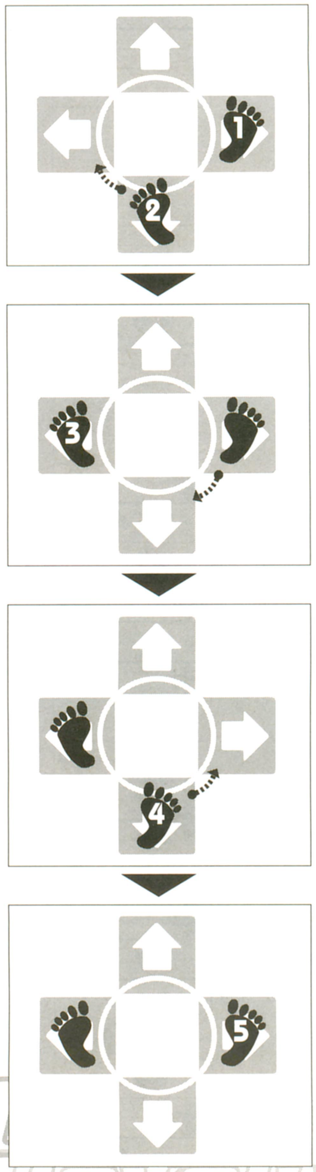
MANIACは何が難しいかというと、慣れていない多連踏みが出てくること。MANIACモードのNORMALで多連踏みを慣れてもらって、MANIACモードのHARDに進んでもらいたい。

写真1



▲「STRICTLY BUSINESS」でおなじみの歩くように踏む方法。テンポが取りやすいので、慣れたらこの踏み方が楽。

●図1



▲26小節目の踏み方の一例。左右の足を均等に使えば、疲れにくいだろう。

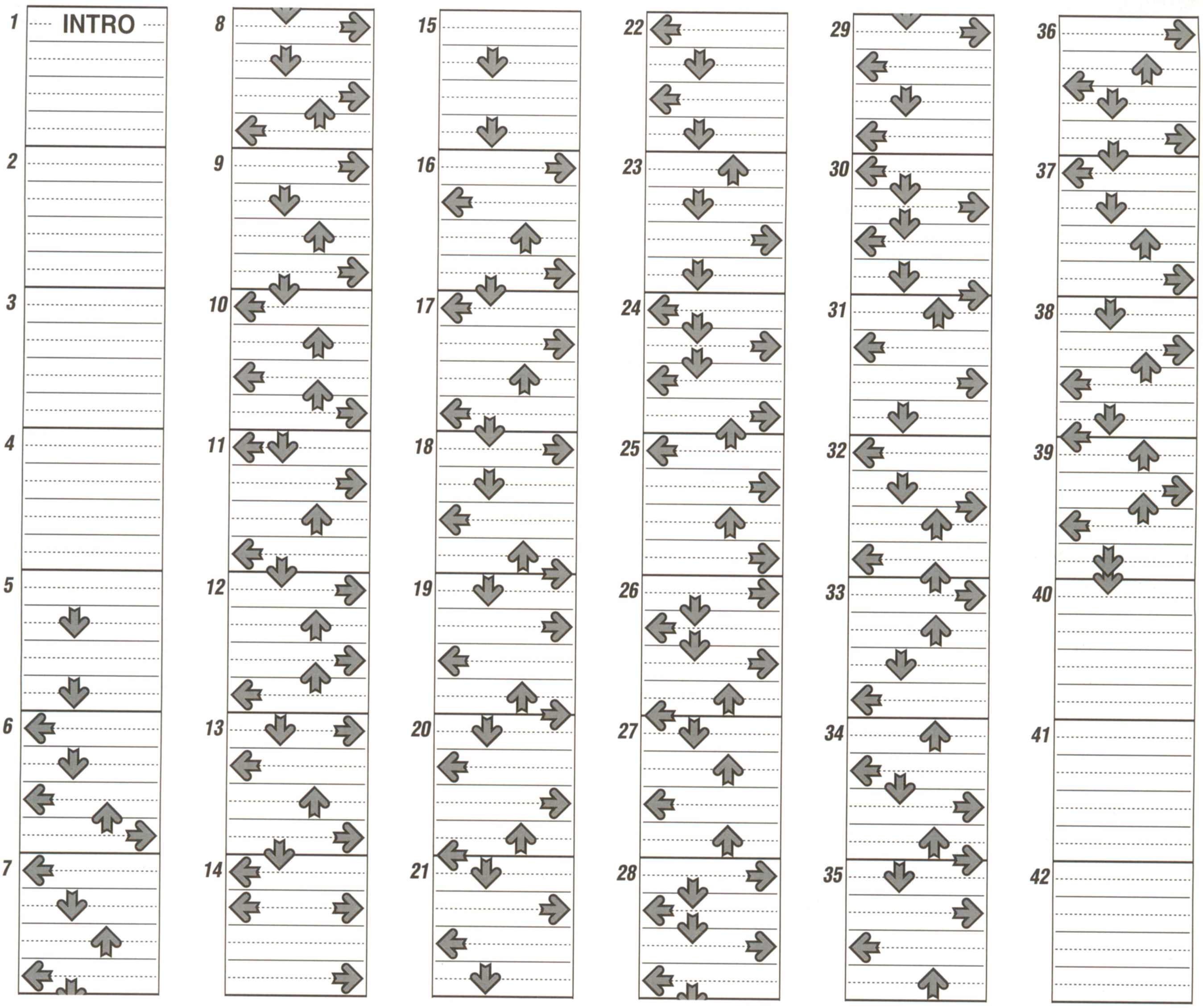


MANIAC

MY FIRE

SINGLE 難易度6

MAX COMBO : 170　MAX SCORE : 030223800



ギャラリーを引き付けるべく日々精進

大人気このゲーム、いろいろな人がいて、さまざまな踊りが見られます。たとえ自分が踊らなくても、ギャラリーで参加するのも楽しいですよね。ここでは、ちょっと視点を変えてダンサーを見てみることにしましょうか。

では、どこに注目するか。それは「手」です。

パフォーマンスをする余裕のある人（ほとんどが、中〜上級者でしょう）でも、両手のうち、どちらかの手だけはあんまり動いてないことが結構あります。その手も、個人個人によって、ある形に固定されてたりしますね。人差し指だけが立っているとか、半分だけ握っているとか。たぶん、かなり難しいステージに取り組んでいる最中で、手の形まで気にしていられない状態になってしまったせいだと察します。

全ステージクリアを目指すのはもちろんですが、パフォーマンスも気にしたい人は、この止まっている手を動かすことを考えてみるとよいでしょう。実際にやってみると分かりますが、意外に動かせないと思い知らされるはずです。

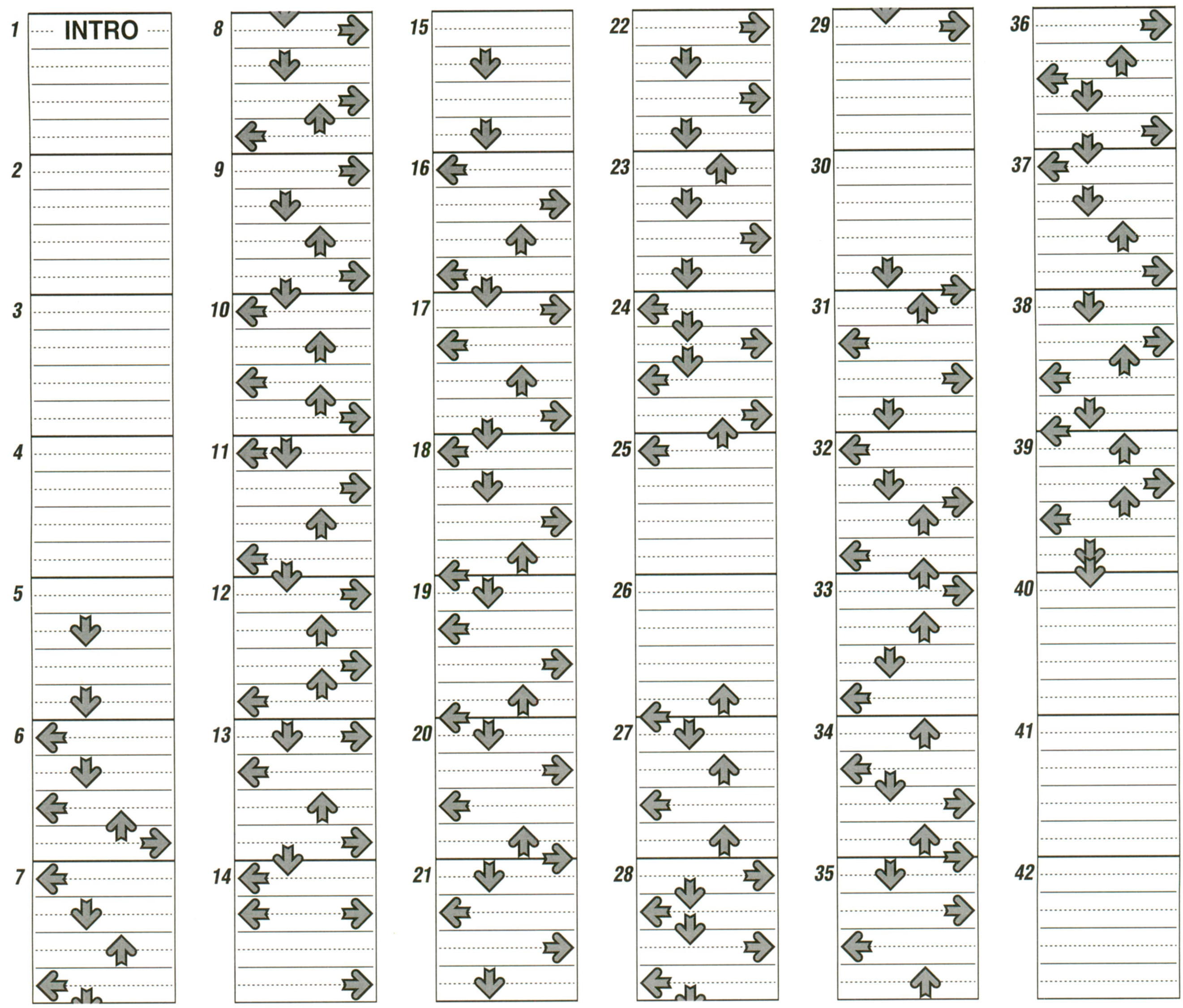
パフォーマンスの盲点といえそうな「手」まで自在に操れたら、あなたは1ランクアップのパフォーマーになれるでしょう。

MANIAC

MY FIRE

PAIR-L 難易度６

MAX COMBO：155　MAX SCORE：022869300



消えたPARANOIA

失敗談といいますか、ゲームセンターで実際に起きたことをお話しましょう。

ある繁華街で夜中までやっているゲームセンターに足を運びました。深夜0時で閉る普通のところです。

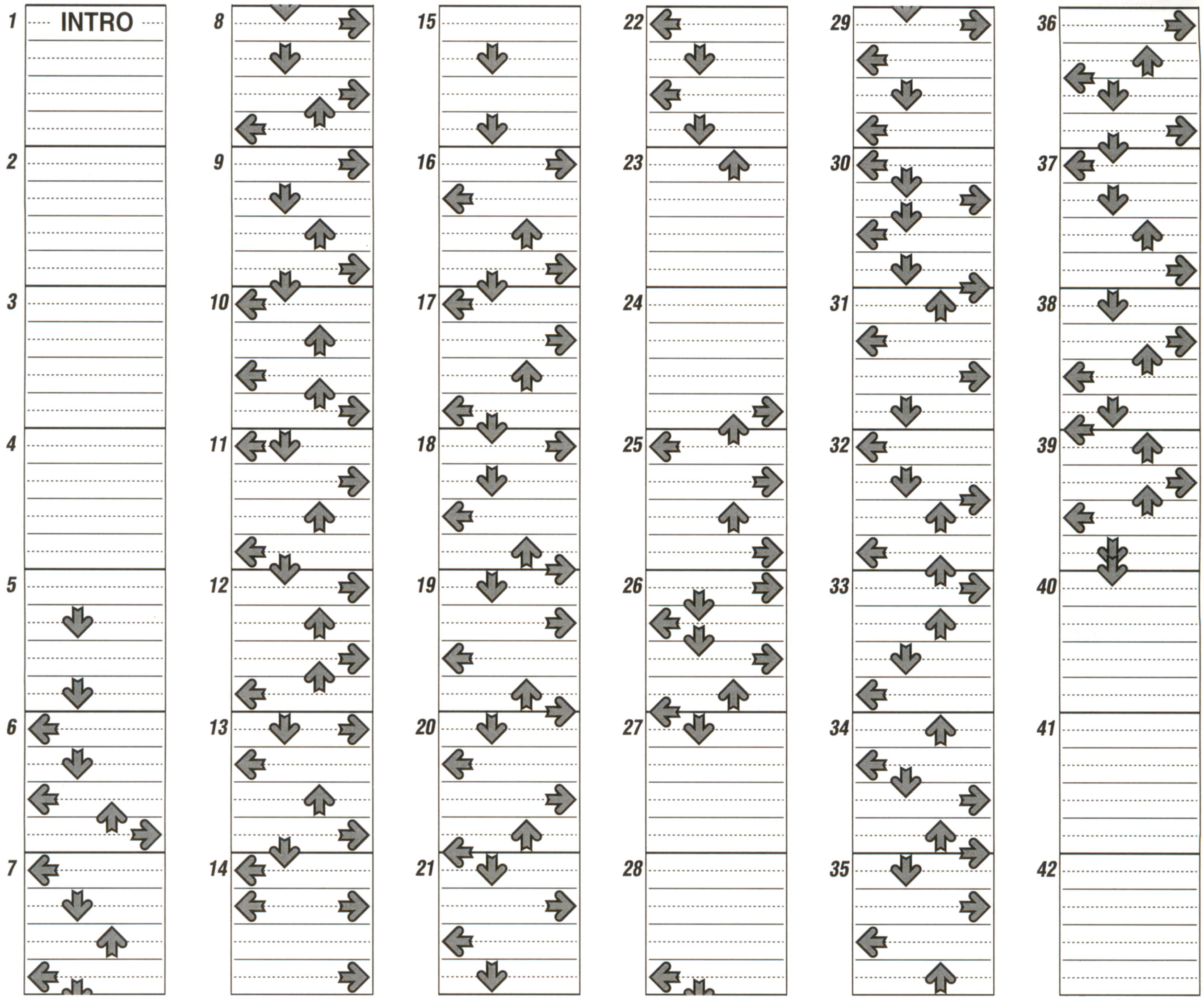
店内に足を踏み入れてみると、予想どおりDDRの前には4人ほど並んでおり、プレイしている人を含めて20分ほど時間かかるでしょう。普通なら問題ないのですが、閉店まであと20分という時間だったため、少し悩みましたが、とりあえず並んでみることにしました。

1人終わり、2人終わりと進んでいき、3人目は運よくペアプレイ。これならギリギリ順番が回ってくるだろうと思い、ホッと一安心。ペアプレイも終わり、ゲームスタートです。

順調に踊っていき最後は、「PARANOIA」を選択。曲の半ばあたりで、少しパフォーマンスを加え、後ろを向きました。そうしたら急に曲が聞こえなくなってしまったのです。ゲームオーバーも聞こえてこないので、何が起きたのか？　と振り返って見たところ、画面は真っ暗でした。

そう、マシンに供給している電源を落とされてしまったのです。閉店間際は皆さんも気を付けたほうがいいですよ。

PAIR-R 難易度6 　MAX COMBO : 154 　MAX SCORE : 022435800



ステップの探究

DDRで踊っている人達を見ていると、さまざまなステップを踏んでいる。カッコいいステップの人を見かけると、伝授してもらいたくて声をかけたいと思うだろう。

どうしてそんなカッコいいステップを編み出せるのか。聞いてみるとほとんどの人は、今までダンスの勉強をしたことがなく、クラブやディスコにもいったことがないそうだ。

でも、DDRが登場してからというもの、いろいろなダンスのビデオや本とかに興味がいくようになり、見よう見まねで取り入れたり、DDRならではのステップを足譜からひねり出しているという。

DDRの足譜は、できるだけ実際にあるダンスのステップを、あの4つのパネルに集約して採譜したものだ。だから、ダンサーが足譜を研究して踊ったら、ものすごいことになるに違いない。実際、「ほんとに足譜どおり踏んで踊っているの？」と思うぐらいのものを見たこともありますしね。

華麗なステップをと思っている人は、ダンス関連の本やビデオを見るといいでしょう。テレビの歌番組でも構わない。ホントのダンスを見てDDRに取り入れられたら、注目度アップは間違いない。

MANIAC

LET'S GET DOWN

PARAMOUNT



たくさんの8分踏みに気を付けよう

この曲は、他のMANIACモードと同様、8分踏みの部分が増えているが、基本的なステップの流れはHARDモードやANOTHERモードの時と大きな違いはない。とはいえ、増えている8分踏みのおかげで、難易度はかなり上がっているように思われる。注意しないといけないステップが要所要所に出てくるので、ここをマスターしておけば、後は楽に踏めるだろう。

バランスを崩さない足運びを考えよう

この曲の基本となるステップが、5、6小節目に出てくるリズムパターンだ。4分踏みを「タン」、8分踏みを「タ」とすると、「タンタンタタタン、タンタンタタン」という感じになる。

途中に、8分踏みの3連続が入ってくるので注意してほしい。また、最後の8分踏み2連続の前は必ず同時踏みとなるので、次のステップがスムーズに踏めるような足運びを考えておいた方がいい。特に⬆⬇同時踏みの場合は、足運びを間違えてしまうと、次に来るステップを踏む時にバランスを崩す原因になりやすいので、流れてくる足譜を見ながらその時に決めるのがいいだろう。大抵は自分の利き足の方が楽に動かせると思うので、それを生かせる足運びを考えておこう。

右足を固定して交互にパネルを踏もう

次に来る難しいステップが、11小節目から始まる一連のステップだ。まず、11小節目の終わりから12小節目にかけての部分は、4分踏み2回の後に8分踏みが7連続で続いている。一見足譜がごちゃごちゃしているので混乱しがちだが、右足を➡パネルに固定し、交互に踏めば楽に踏めると思う。しかし、最後の両足踏みの後、すぐに次のステップが来ることを忘れないようにしよう。

その直後のステップは、8分踏みの3連続が続いている。まず上のステップから始まり、反時計周りに1周し、上まで戻ってきたら今度は時計回りに1周という感じだ。同じ場所で2回踏んだ後に、次のところで1ステップという形だが、「タタタン」のリズムが連続しており、非常にテンポよく踏める部分なので、軽快に踏んでほしい。

また、時計回りの最後の部分は、⬇⬆の両足踏みになっており、その直後に8分踏みの5連続ステップが続いている。⬇⬆の両足踏みで、右足で⬆を踏むようにすれば、次のステップはスムーズに移行しやすいだろう。

リズムに合わせて華麗にステップ

続いて21～23小節目の前半にかけてのステップだが、ここはリズムが非常に分かりやすい部分なので、曲に合わせてステップを踏むときれいに踏めるだろう。足運びで難しい部分は、8分踏みの6連続の部分だが、ここは右足から、左、右、左、左、右と足を運ぶといい。左足を2回連続で使う部分があるが、同じ場所の連打なのでそれほど問題にならないはずだ。



長めのパターンは1セットで考えよう

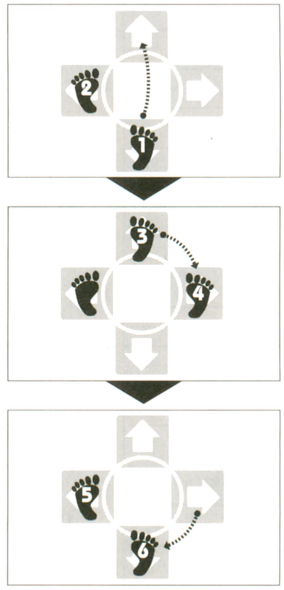
基本ステップは、後半の23小節目以降に繰り返し出て来るが、ここでは一連のパターンが少し長くなっている。23小節目の後半から26小節目までを1セットと考えると分かりやすいだろう。このタイミングは「タンタンタタタン　タンタンタタン　タンタンタタタンタタタン」。基本ステップの後に4分踏み2回の後、8分踏み3連続が2回続く形だ。

このように、8分踏みが途中で途切れた上で連続している場合、8分踏みの最後のステップを4分踏みととらえると踏みやすくなる。また、8分踏みの3連続の最後のステップが同時踏みになっている部分もあるので、注意しよう。

なお、パターンの頭に必ず⬇・⬆の8分連続ステップが繋ぎのように入ることを覚えておいてほしい。ここも「タタン」ととらえた上で、どちらの足で先に踏むかを考えておこう。場合によっては、右足だけで⬇・⬆を連続して踏んだ方が楽なこともあるからだ。

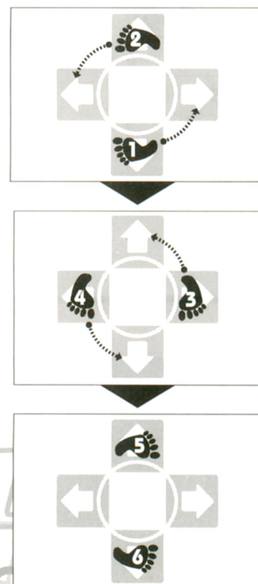
曲の最後の部分、39小節目から44小節目は、基本ステップから8分踏みの連続に繋がっていくところだ。基本ステップを踏んだ後、8分踏み2連続、8分踏み6連続、上記の8分踏みステップのリズムとなっている。注意が必要なのは、8分踏みの6連続。ここは最初のステップを右足で踏み、左、右、右、左、右足と踏むといい（図1）。その次の同時踏みを含む8分踏みは、同時踏みを2回繰り返してもいいだろう。最後は、ANOTHERの足譜と違うので気を付けよう（図2）。

●図1



◀42小節目の6連踏みは、このように踏むといいだろう。

●図2



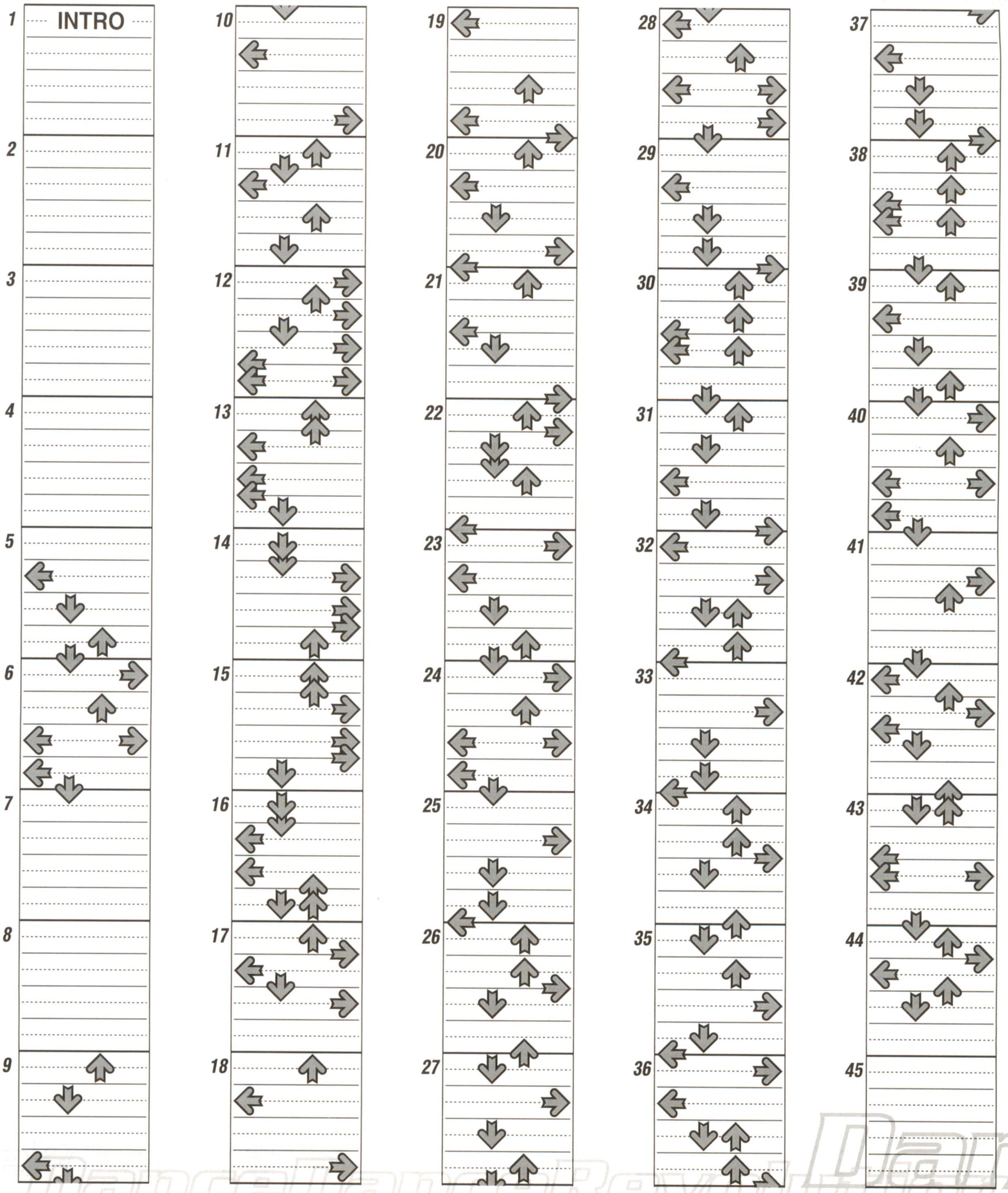
◀最後の8分踏みは、図2のように回転した方が踏みやすいかもしれないので試してみよう。

MANIAC

LET'S GET DOWN

SINGLE 難易度７

MAX COMBO : 182 MAX SCORE : 037121100

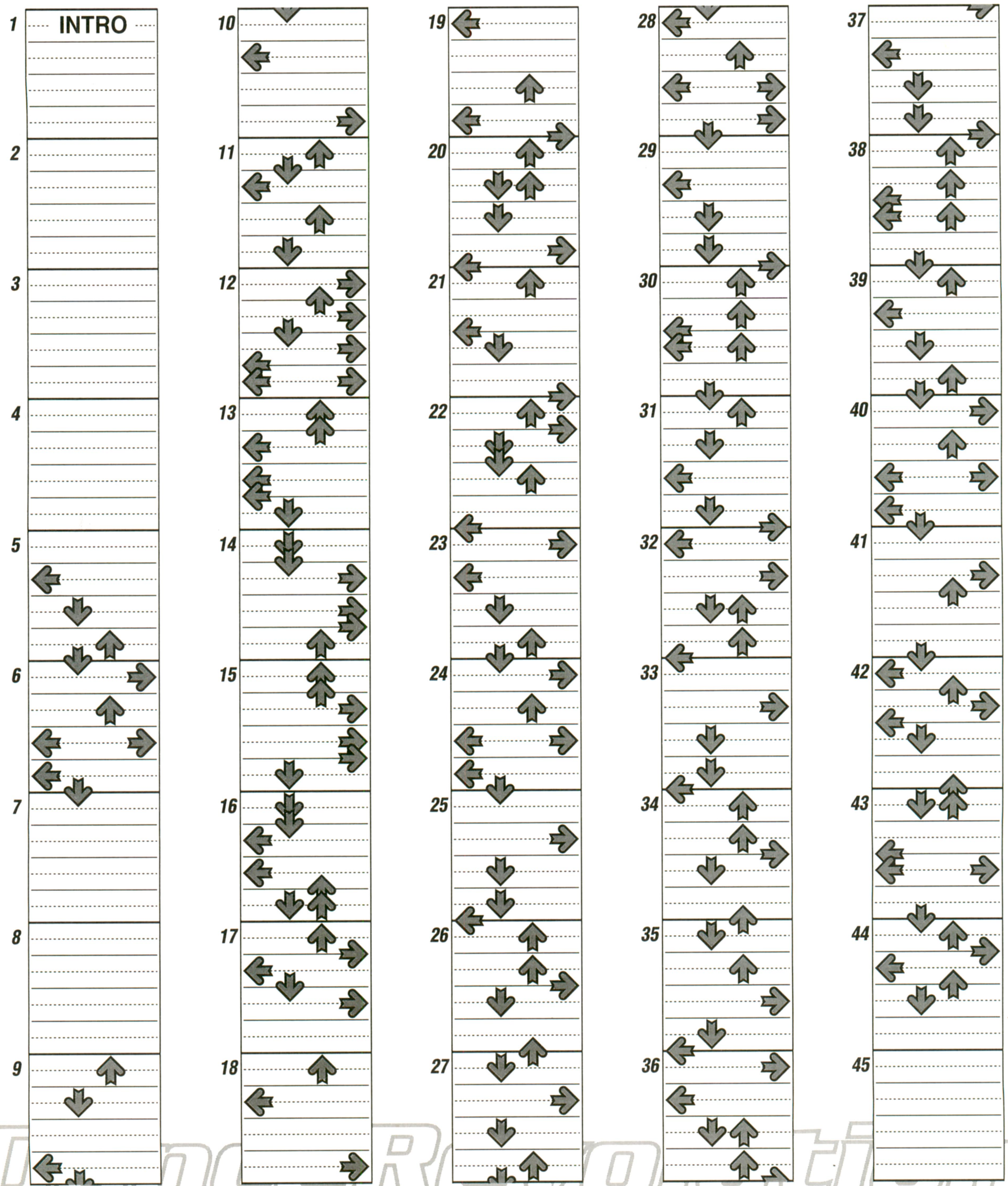


MANIAC

LET'S GET DOWN

PAIR-L 難易度 7

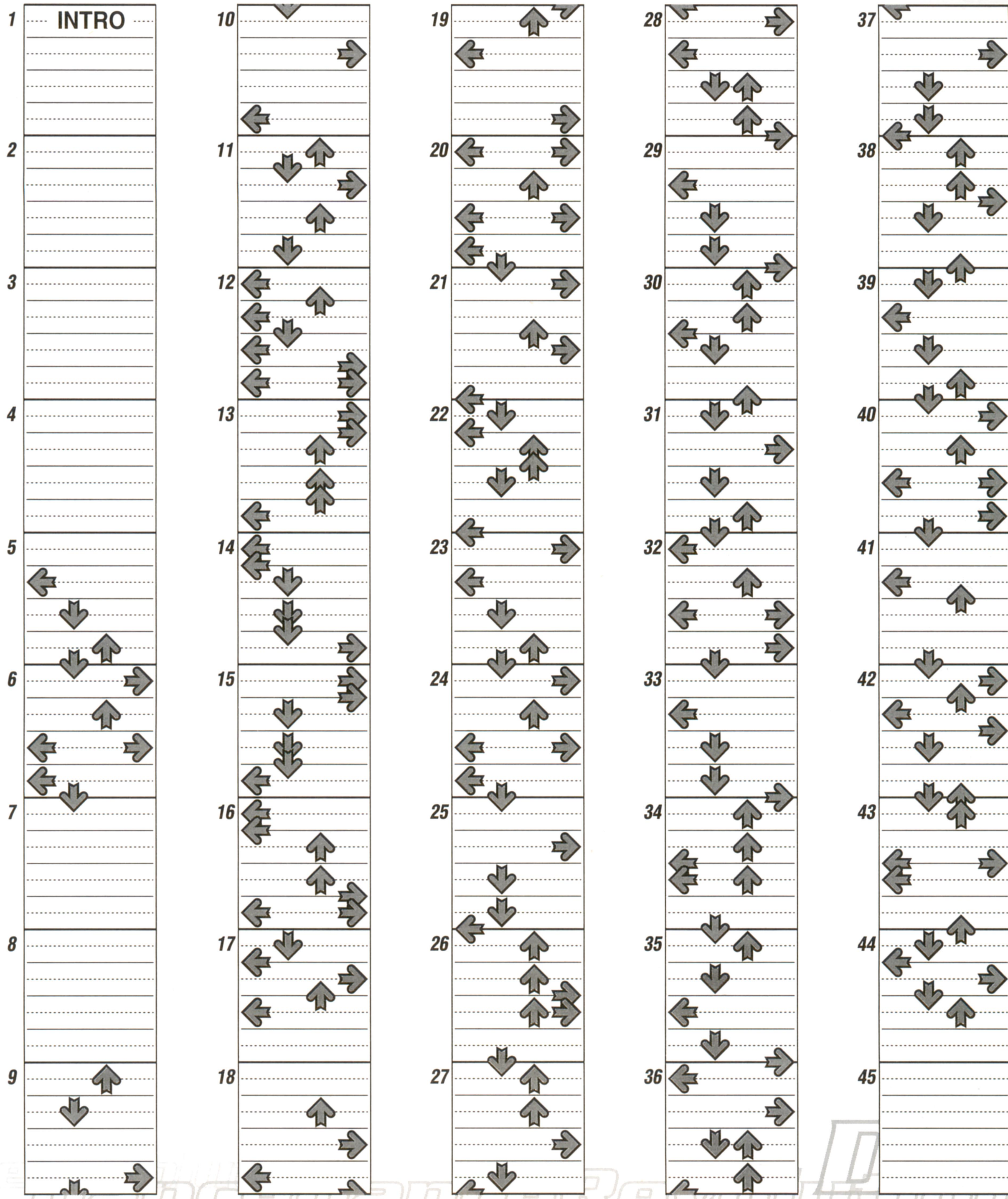
MAX COMBO : 182 MAX SCORE : 037121100



MANIAC

PAIR-R 難易度 7

MAX COMBO : 182 MAX SCORE : 037121100



MANIAC

LITTLE BITCH

PARAMOUNT



連続8分踏みが多いなど難しいステップ構成の曲

全モードを通してこの曲の特徴は、軽快でテンポが速いことと、絶え間なく続く4分踏みのフレーズだ。それがMANIACモードになると、他の曲と同様に8分踏みの多用をはじめ、「PARANOIA」に代表される、同じところでの連続8分踏みも出てくるなど、かなり難しいステップ構成になっている。

8分の3連踏みも織り交ぜられ、テンポの速さと相まって、踏んでいる途中で混乱してしまうかもしれないが、連続踏みのコツを掴めば、クリアできないことはない。では、この曲をクリアするためのポイントを、いくつか挙げよう。

同時踏みからの8分連続踏みに注意

出だしはHARDモードなどと異なり、"ワンツー"の掛け声と共にステップがスタートし、いきなり、3連打が登場する。最初は➡から始まり、続いて⬆・⬅・⬇と反時計周りに1周するが、このような連続踏みは「PARANOIA」で苦労した人も多いと思う。この部分は一見大変そうに見えるが、実際はその前に4分踏みが2回入っているので、リズム的にはそれほど難しくはない。慌てず確実に踏んで、次に繋いでほしい。

連打の山が終わった後は、4分踏みが連続するフレーズが出てくるが、この部分は特に難しいことはないだろう。

問題は、その後の15～16小節目及び17～18小節目に出てくる部分だ。同時踏みから始まる8分踏みは結構混乱する。⬅⬇、⬇➡を同時に踏んだ後、横側のステップを連続踏みすることになるが、まず寸前の4分踏みでジャンプし、そのまま同時踏みで着地、その勢いで連続踏みに繋ぐと楽に踏めるだろう。

連続踏みに意識がいってしまうと、同時踏みのタイミングを外してしまう可能性もあるので、注意して踏んでほしい。

8分踏みからの同時踏みも気を付けよう

18小節目の後半以降は、8分の連続踏みや同時踏みが多く出てくるものの、それほど難しいことはないだろう。テンポは速いが、足譜をしっかり見ながら踏めば、ミスすることは少ないはずだ。

問題は、2回目の"ワンツー"の掛け声の後、30小節目から3回出てくる8分の3連踏み部分。これと同様のステップがANOTHERモードでも出てきており、多くのプレイヤーが苦労したと思う。

それぞれの踏み方だが、1回目と2回目の同時踏みは、その前に踏んでいるパネルなので、足の位置をそのままにして踏めばいい。しかし3回目は、⬇・➡・⬆➡同時というステップになっている。ここは左足で最初の⬇を踏み、右足で➡、⬆を左足で同時踏みという足運びにすればうまくいくはずだ。

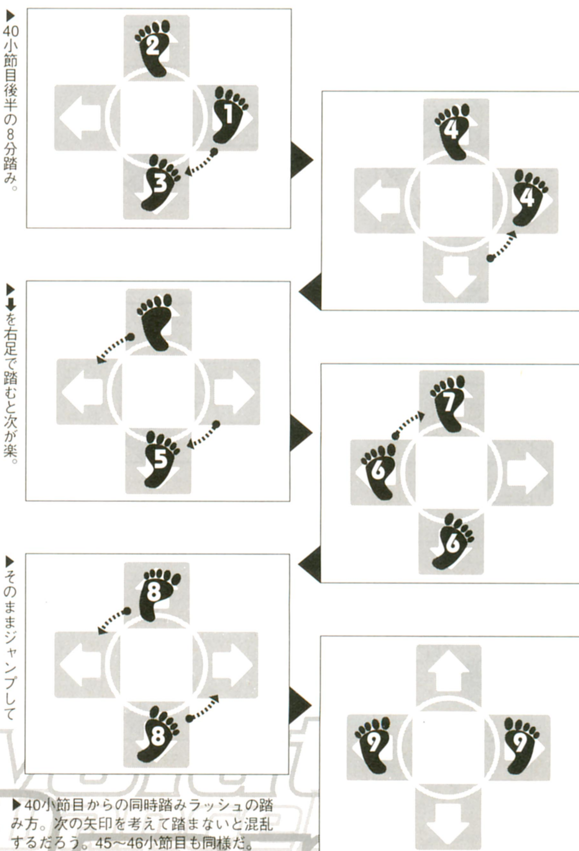
これらの同時踏みの注意点は、同時踏みの後すぐに4分踏みが来るので、それへの移行をスムーズに行うこと。ここでバランスを崩すと、次のステップでタイミングがズレてミスの原因となるので、落ち着いて踏んでほしい。

34小節目以降は、最後まで休みなくステップが続く。8分の3連続踏みから、同時踏みの連続のようなコンビネーションが多発しているため、ここでバランスを崩してステップが踏めない可能性もある。休みがないため、踏んでいるうちに疲れてくるので、かなりの体力と集中力が必要だ。

特に同時踏みは、90度踏みが多い。90度踏みの⬅と➡は特に問題はないと思うが、⬇と⬆は踏んでいるうちに、どちらを踏んでいいのか混乱を起こす可能性がある。足譜をしっかり見て、把握しておいた方が楽になるだろう(**図1**)。

全体を通して見ると、テンポが速い上、連打あり、同時踏みの多発地帯あり、8分踏みも多い。さらに、後半は休憩するフレーズがないため、非常に難しい構成だ。足譜を覚えて踏んだ方が楽な部分もあるが、基本的には流れてくる矢印を見ながら踏んでも十分間に合うので、落ち着いて確実に踏もう。

●図1



▶40小節目後半の8分踏み。

◀右足を➡に持っていき同時踏み。

▶⬇を右足で踏むと次が楽。

◀⬅⬇の90度踏みの後は⬆を左足で踏む。

▶そのままジャンプして⬆⬇の同時踏み。

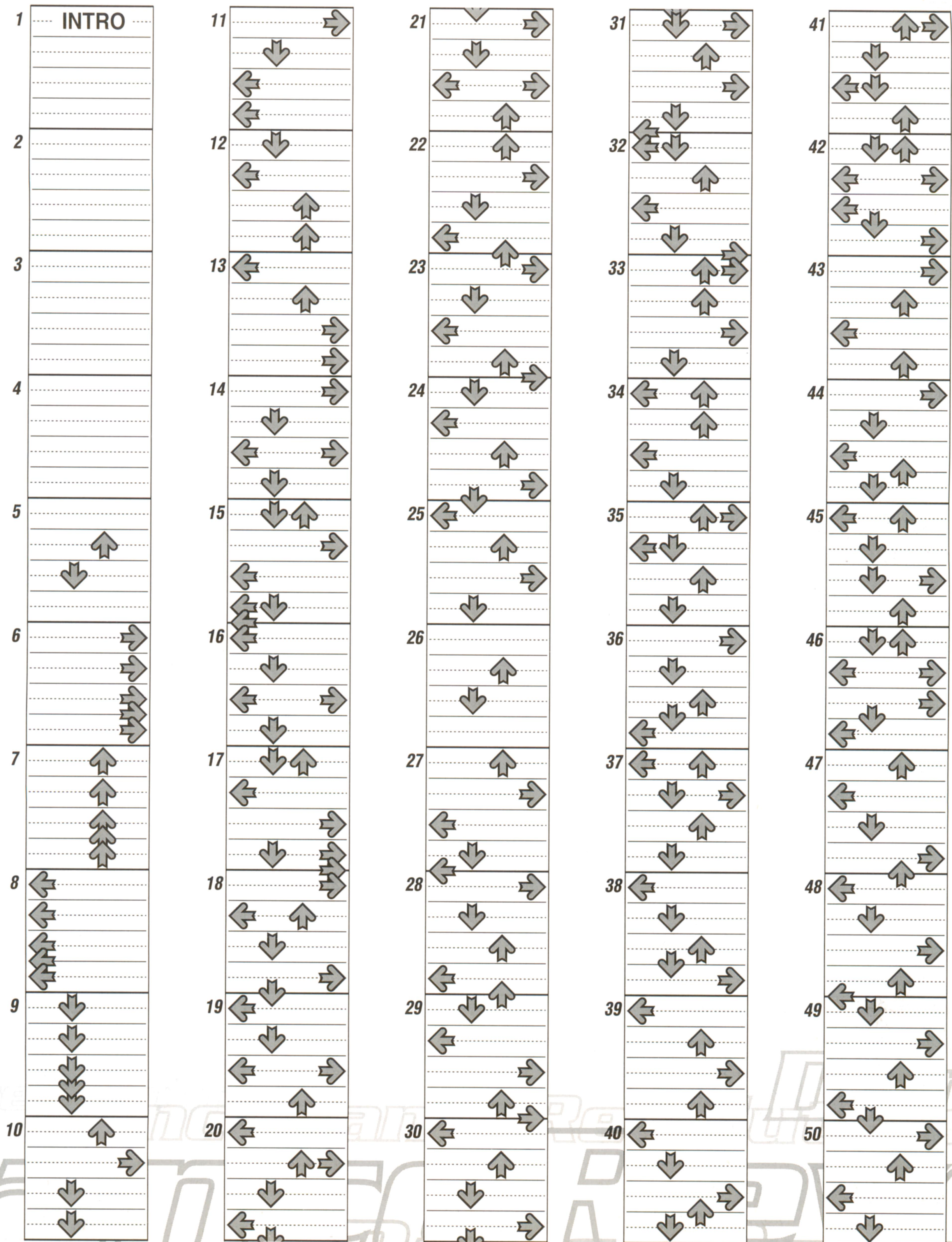
◀ジャンプして⬅➡の同時踏み。

▶40小節目からの同時踏みラッシュの踏み方。次の矢印を考えて踏まないと混乱するだろう。45～46小節目も同様だ。



LITTLE BITCH

SINGLE 難易度7 MAX COMBO : 206 MAX SCORE : 053912700

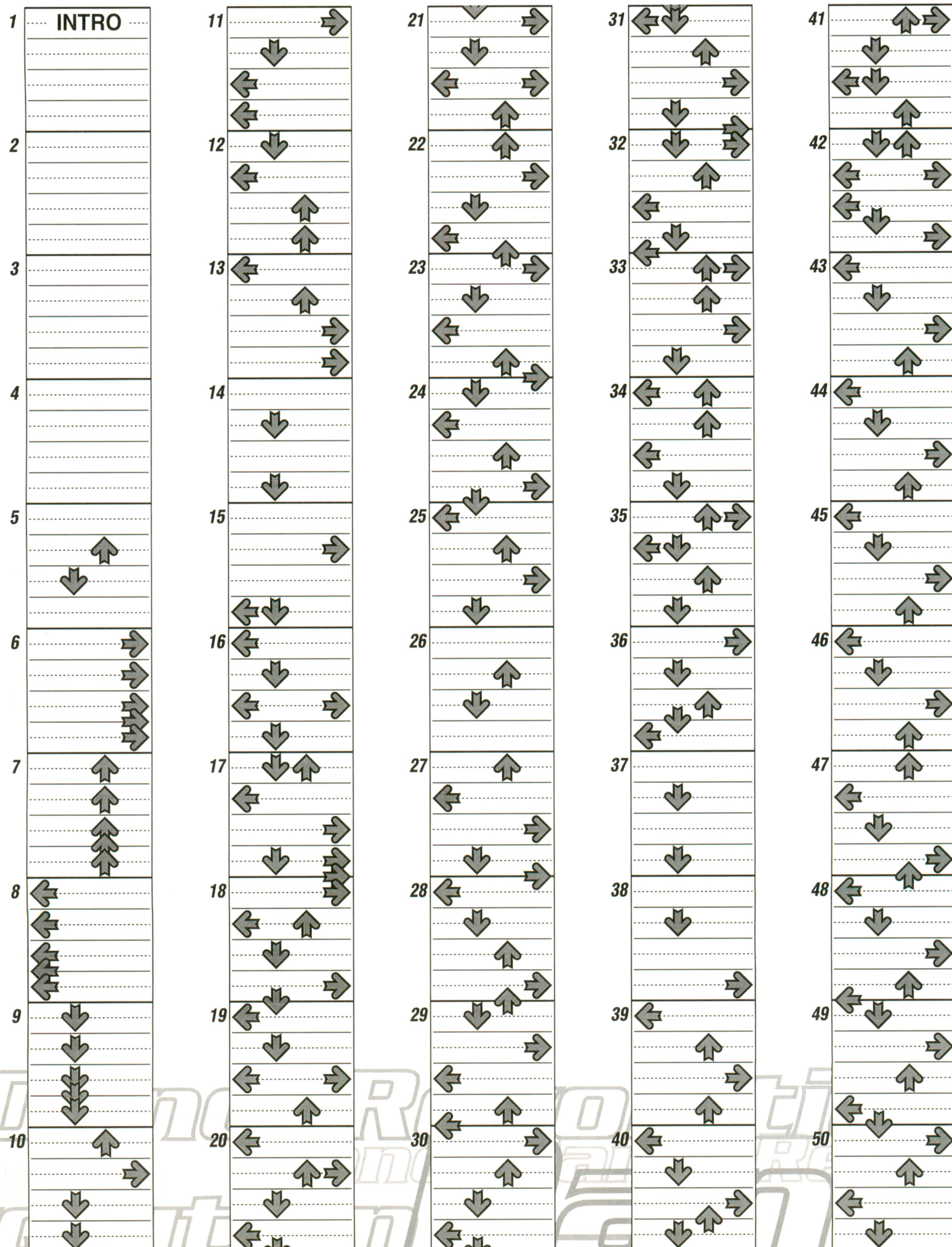


MANIAC

LITTLE BITCH

PAIR-L 難易度7

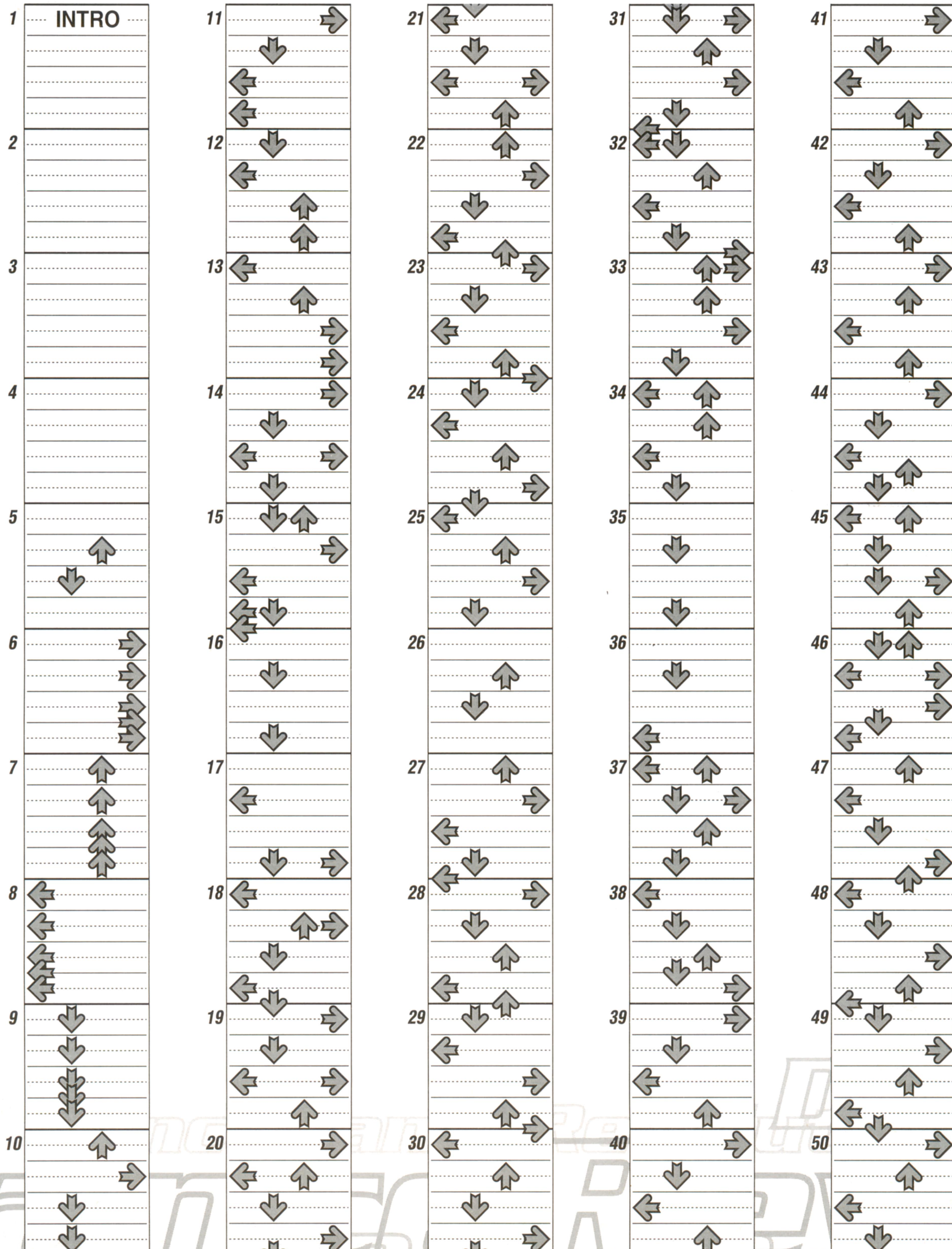
MAX COMBO : 194 MAX SCORE : 044995800



MANIAC

PAIR-R 難易度7

MAX COMBO : 194 MAX SCORE : 044995800



MANIAC

STRICTLY BUSINESS

GENUINE



8分踏みの連続ステップがこの曲の難所

この曲はテンポは速くないものの、8分の3連踏みが数多く出てくるため、足運びが難しい。ただ、ANOTHERモードの足譜と比べて、突然難しくなるということはない。実際に曲の難易度は、ANOTHERモードと同じ6が付けられている。

しかし、元々難しい部類の曲なので、クリアするにはいくつかのポイントを踏まえ、確実にステップを踏む必要があるだろう。いずれにしても、ポイントは8分踏みの連続ステップをどう踏むかにかかっている。

出てくる回数の多い8分踏み3連続ステップ

すべてのモードを通じて、8分踏みの3連続ステップがこの曲の特徴だ。MANIACモードでは、他の曲でも使用されているステップだが、この曲でも使用頻度が非常に高いようである。

また、HARDモードやANOTHERモードでは、➡・⬇・⬅のステップか、⬅・⬇・➡のステップだけだったものが、⬆のステップも交え、多くのパターンが出現する。このため、次にどこを踏んでいいのか、混乱を起こしてしまうこともあるだろう。

特に、27小節目以降の部分では、8分踏み3連続の後に、もう一度8分踏み3連続というパターンが多発している。6連続ステップと勘違いしてしまうと、ステップがズレてしまい、ミスしてしまうことになるので注意してほしい。

8分踏み5連続に十分気を付けよう

この曲の8分踏みは、基本的に3連続ステップで構成されているが、曲の前半に5連続ステップが出てくる。例えば14小節目のステップのパターンを4回行うことになるのだ。ここのタイミングを、4分踏みを「タン」、8分踏みを「タ」とすると、「タンタンタタタタタンタンタン」となるが、90度踏みから4分踏みを1回挟んで8分踏み5連続する形なので、混乱しないようにしよう。

8分踏み5連続は、4回ともステップが違っているが、左右のどちらかを踏んだ後のステップは、⬆か⬇のどちらかを踏むという構成になっている。

最初の2回は、ちょうど回転するようなステップだ。1回目は➡から始まって、時計回りにステップ。2回目は⬅から始まって、反時計周りとなっている。このことを念頭におけば、失敗することは少ないだろう。

後半2回は、往復のステップで、最初は⬇・⬅・⬆・⬅・⬇というステップ、2回目はその左右対称の形だ。この部分は、最初の左経由の時は⬆と⬇を右足で、次の右経由の時は⬆と⬇を左足で踏むように、両足を使って交互に踏んでいくと楽だ。

以上の点を念頭においてプレイしていけば、クリアするのは難しくはないはず。そのためには、しっかりステップを踏んでほしい。

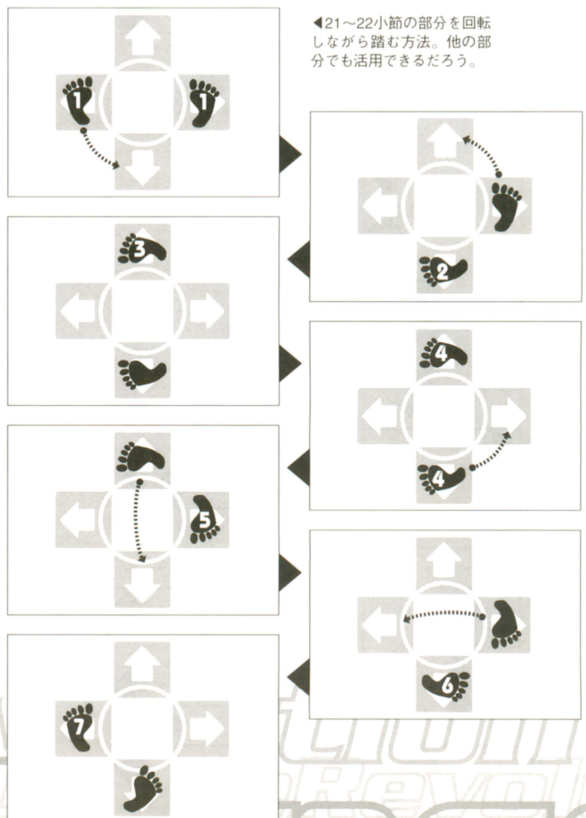
⬇⬆同時踏みからの3連続8分踏み

21小節目から24小節目にかけて出てくるパターンは、ANOTHERモードでも、出てくるステップだが、足運びを間違えると、踏みにくい部分なので、注意が必要だろう。1回目は⬇⬆同時踏みの後、➡・⬇・⬅のステップ、2回目は同時踏みの後に⬅・⬇・➡と左右対称になっている。ここの踏み方のコツは、⬇⬆同時踏みの時に1回目は右足で⬇を踏み、2回目は左足で⬇を踏むようにすると、続く8分踏みの3連続を無理なく踏めるはずだ（図1）。

無理なく踏むためには

全体を通して、8分踏みの連続が多いが、曲のテンポはそれほど速くないので、落ち着いて踏めば失敗することが少ない。リズムが取りやすく、ステップのタイミングも曲に合っているため、よく曲を聴きながら確実にステップを踏めばクリアできるだろう。

●図1



▶⬇⬆同時踏みから……

▶右足を踏んだらジャンプ。

▶ここから8分踏み。半回転するイメージで踏んでいく。

▶正面を向くようにする。

◀21～22小節の部分を回転しながら踏む方法。他の部分でも活用できるだろう。

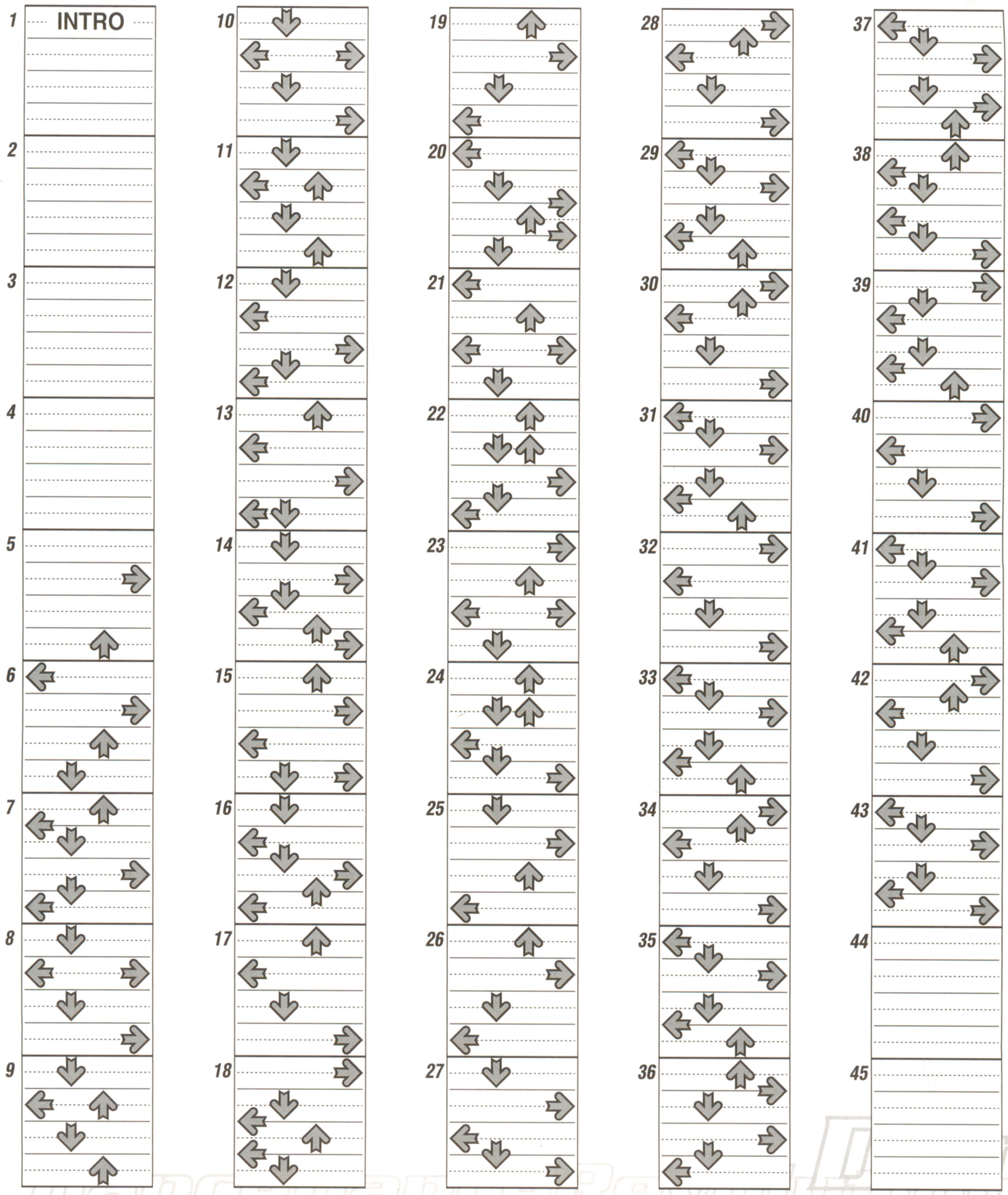
◀横を向くように回転。

◀同時踏み。



STRICTLY BUSINESS

SINGLE 難易度6 MAX COMBO : 192 MAX SCORE : 043612800

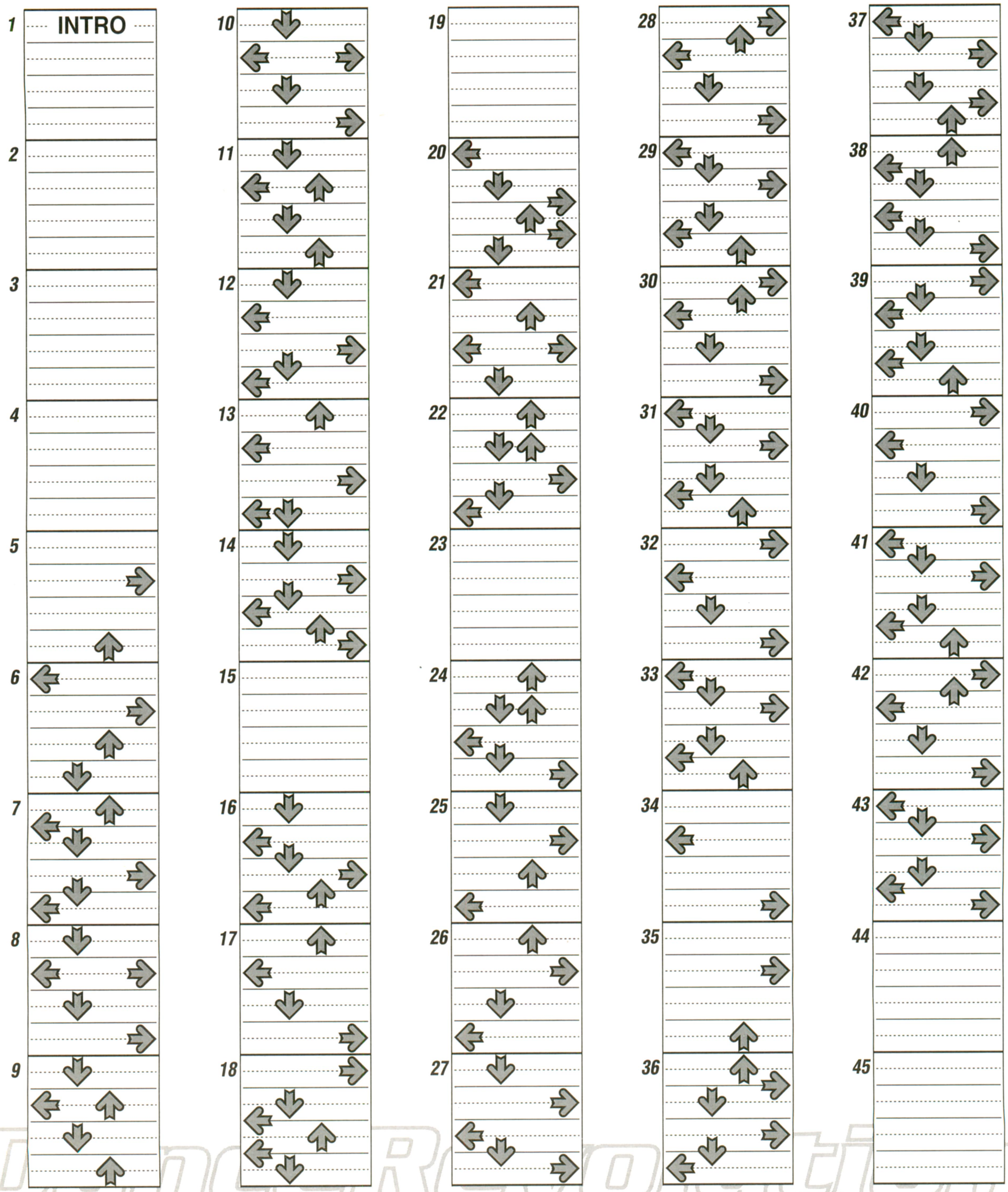


MANIAC

STRICTLY BUSINESS

PAIR-L 難易度6

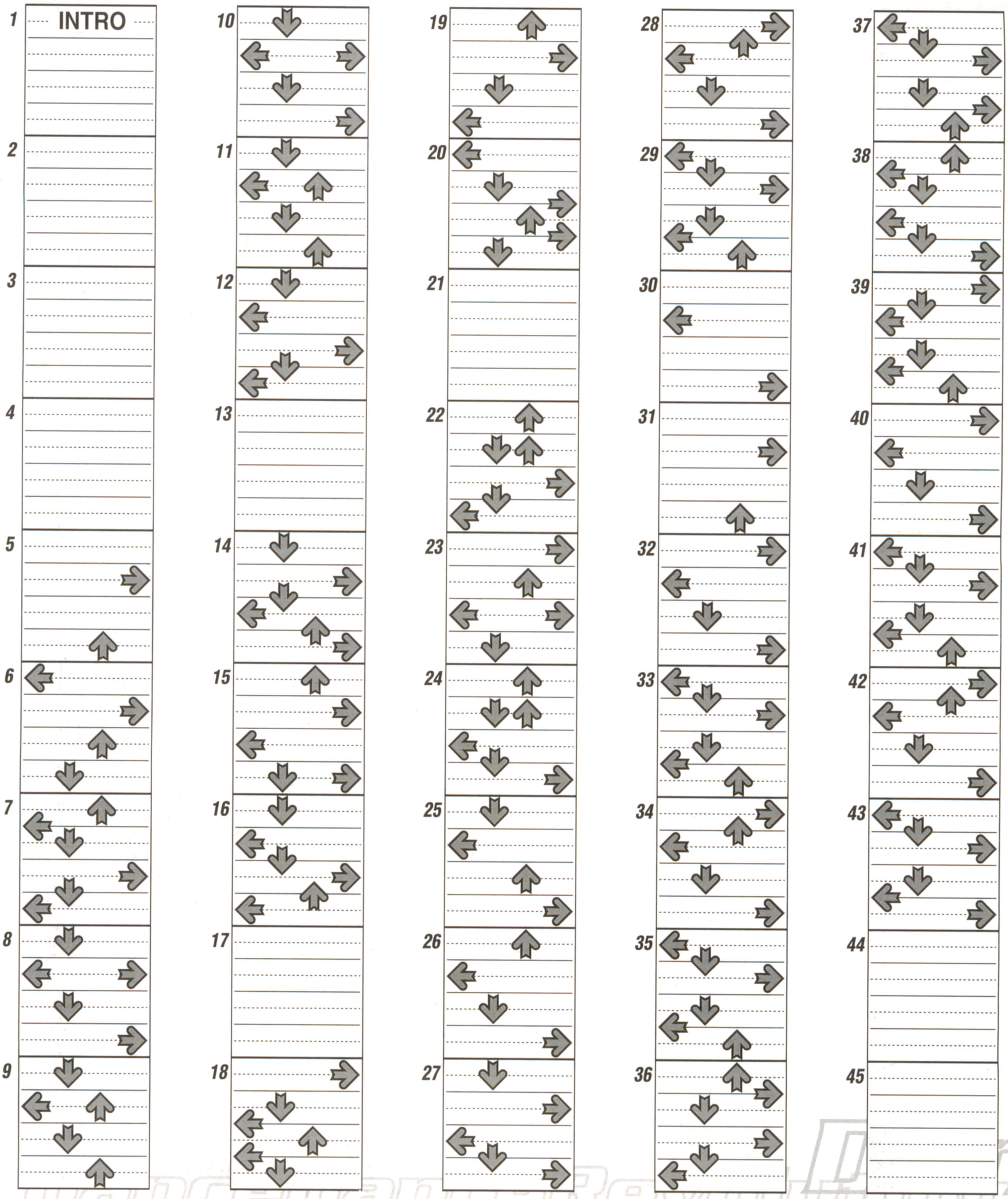
MAX COMBO : 173 MAX SCORE : 031863300



MANIAC

PAIR-R 難易度6

MAX COMBO : 173 MAX SCORE : 031863300



MAKE IT BETTER

EXORBITANT



難易度が一気に上がるレベル8の曲

「MAKE IT BETTER」は、最高レベル8の曲の1つ。曲全体を通して、8分踏みがメインとなっている。曲中で4分踏みをする部分は、HARDモードやANOTHERモードと同じ90度踏みを含んだ3連続同時踏みだけと考えていい。簡単にはクリアできないが、コツを掴み、練習すれば必ずクリアできると思う。

まず、4小節目の8分5連続ステップからプレイ開始。5～6小節目にかけて8分の3連続ステップが4セット出た後、HARDモードなどと同様の3連続同時踏みがあり、次の8～9小節目には11連続の8分ステップが待っている。8小節目の最後は、←↓の同時踏みなので注意しよう。

8分踏みが続いた後、12小節目でまたもや8分5連続ステップが控えている。2ステップ目が↑である点と、8小節目と同様最後のステップが↓→の同時踏みである点に気を付けてほしい。

15小節目を越えると、しばらく8分踏みだけの部分に突入する。16小節目のステップは、↓を2回の後、←・→・←・↑・←と←ステップの間に別のステップが間に入り込んでいると考えれば分かりやすいだろう。←パネルを左足で、その他のステップを右足で交互に踏むと楽にこなせる。そして最後は←↓の同時踏み。8分踏み後の同時踏みは小さくジャンプしてすぐに踏めるようにしよう。

17小節目の始めには半拍休んだ後、←・←→同時ステップが登場する。慣れないうちは、8分で←→同時踏みを2回行えばいい。

息をつかせずに、↓パネルからの反時計回りに1周する8分踏みが登場し半拍おいて、やっと4分踏みが出てくる。

そして19小節目の←→の同時踏みの後から怒涛の8分踏みがスタート。↑パネルからの反時計回りを1周した後、←、↓、→を各2回ずつ踏み、↑・←と踏んだ後、↓2回、←→同時踏みを行う。何回か練習しないと、身体がうまくついていかないかもしれない。

23小節目の終わりから、またも8分の14連続踏みだ。しかし、今回は矢印があまり入り組んでいないので踏みやすいかもしれない。なお、←・↓の交互踏みから→・↓へと移る時に、身体が左前を向くように↓パネルを踏んだ右足で→パネルを踏めば、次の小節の連打も比較的楽に踏めるだろう。

25～27小節目は、8分3連続ステップ3セットと90度踏みの組み合わせだ。2セット目に同時踏みが含まれているので、注意が必要。28小節目は、4ステップ目の←と5ステップ目の↓→同時踏みが、流れてくる矢印だと掴みにくいかもしれないが、足を後ろに引っ込めるように、←パネルの足を↓パネルに移動させよう。

32小節目は8分踏みの8連続ステップで、↓3回、←2回、→2回、そして↓→同時踏みとなっている。この最後の同時踏みが厄介だろうが、前述したのと同様に、←パネルの足を後ろに引っ込めるようにして↓パネルを踏めば楽だろう。しかし、33小節目の頭には変則リズムが出てくる。半拍空いてステップが始まっているのだ。この休みに気が付かないと、後ろの8分ステップはタイミングがズレてしまうので注意しよう。



まず足譜を暗記して取り組もう

この曲の最大の山場は36小節目だ。3個同時踏みにも見えてしまうこの部分は、まず足譜を覚えないと的確に踏むことは難しい。ここでは簡単に覚えられ、かつ楽なステップを紹介しよう。36小節目に差しかかったら、以下のようにパネルを踏んでもらいたい。

①←↓の同時踏みを2回
②↓→の同時踏みを2回
③↑→の同時踏みを2回
④←↑の同時踏みを1回
⑤←↓の同時踏みを3回
⑥←→の同時踏みを1回

←↓の90度踏みから始め、反時計回りに順々に回転していくと覚えればいいだろう。

続いて37小節目の同時踏み後は、←パネルに左足を乗せたまま、

①←↑の同時踏み
②←↓の同時踏み
③←→の同時踏み
④←↑の同時踏み

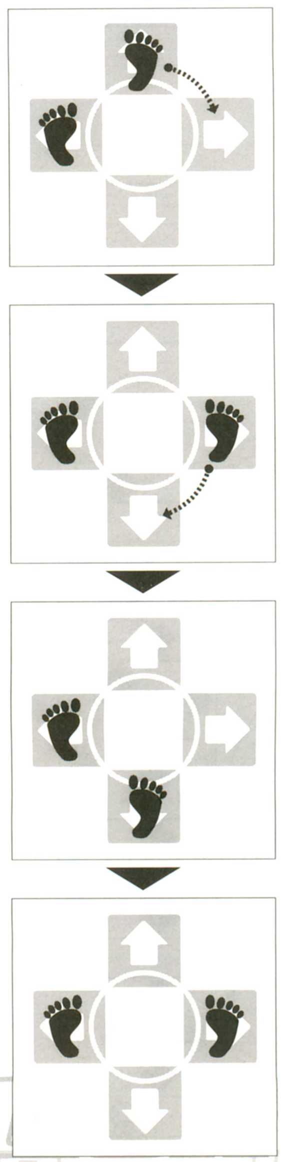
と左足を軸に右足を動かすことでジャンプすればうまく踏める。

39小節目は←→同時踏みの後、

①←↑の同時踏み
②↑→の同時踏み
③↓→の同時踏み
④←↓の同時踏み

と←↑から時計回りに90度踏みをすればいい。40小節目は、37小節目のポイントと同様に左足を軸に右足で↑、→、↓、→と踏んでいくことで、何とかクリアできるはずだ（図1）。

●図1



▲これを2回ジャンプして踏む。

▲右足だけで移動し、2回ジャンプして踏む。

▲同じく右足だけ動かし2回踏む。

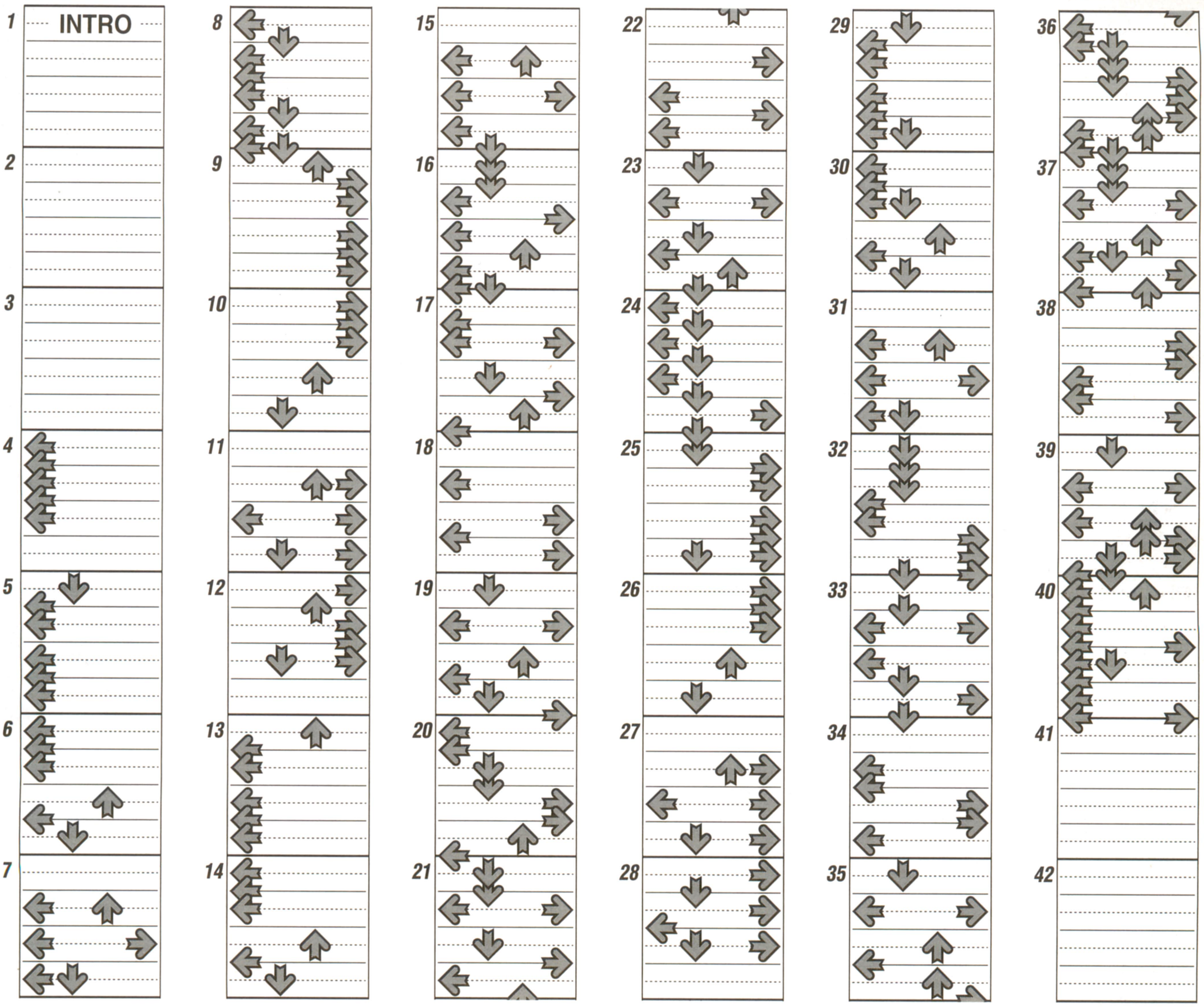
▲最後は←→踏みを2回やって終了。

▲40小節目の例。最後くらいは足譜どおり踏みたいところだが、慣れるまではこの方法で踏もう。

MANIAC

MAKE IT BETTER

SINGLE 難易度８　MAX COMBO：212　MAX SCORE：058782300



魅せるパフォーマーを目指せ！

いくら華麗なパフォーマンスができても、人がいないとやっぱ寂しい。練習ならいいんですけど「人に見せてナンボや！」みたいな面がありますから。そういうことで、ギャラリーの多いところで踊りたい人もいるでしょう。

私が見た中で最も人が多かったのは、大阪の梅田茶屋町にあるコナミ直営の「チルコポルト茶屋町店」でしょうか。

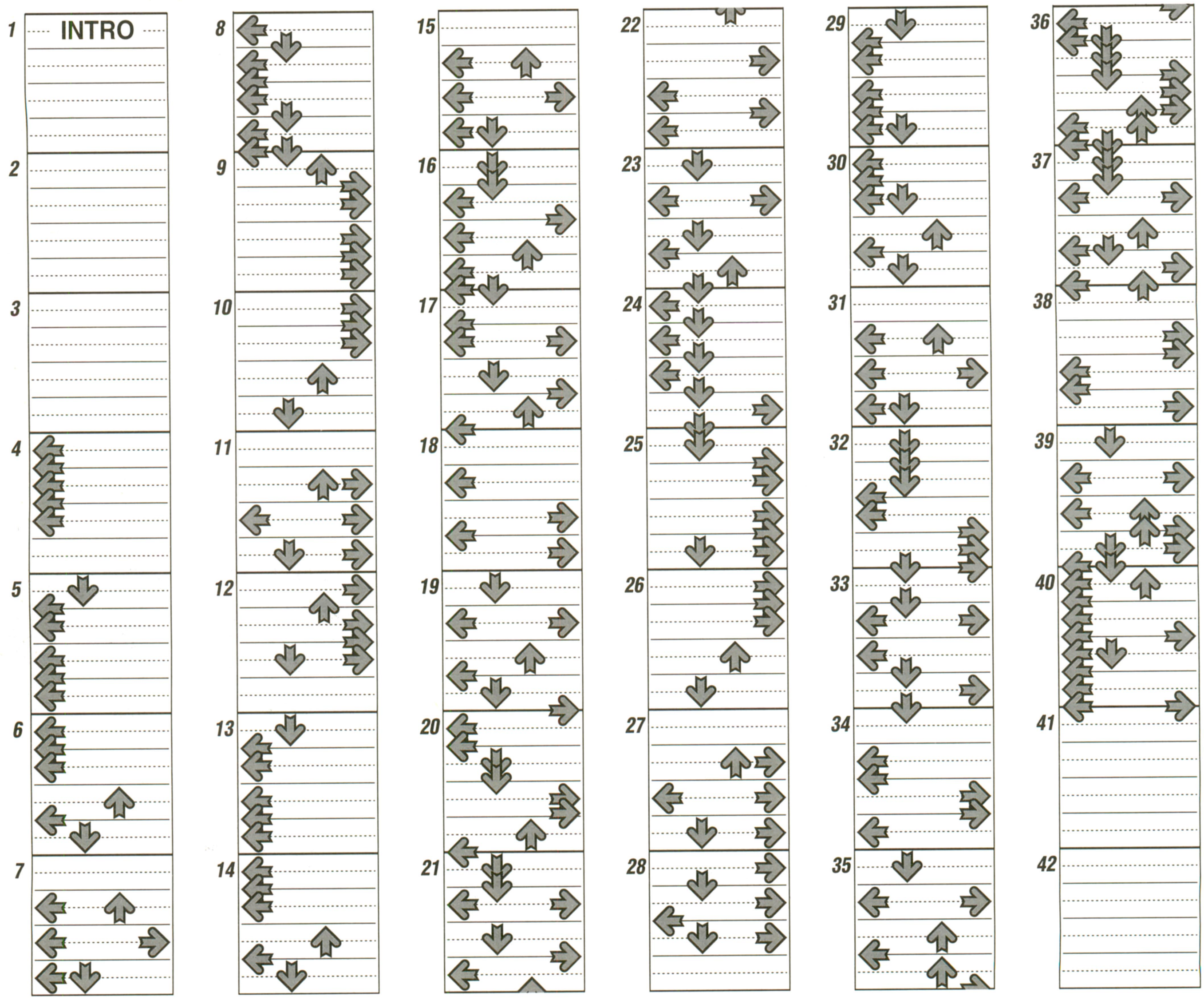
まず、店内に5台。そして目玉は店の外の1台です。店の入口にはLOFTがあるという、絶好の立地条件。夕飯の買い物をすませた人たちが何事だと集まり出すと、アッという間に100人のギャラリーができあがったりするんですから。

しかしこのギャラリーも正直で、前のプレイヤーと比較してつまらないようだと、スッと人数が減ってしまいます。いやはや、パフォーマーにとっては残酷な話ですが、でも自分を向上させるには、人の目を気にするのは大切かもしれませんね。

まあ、「チルコポルト茶屋町店」は極端な例だとしても、ギャラリーはある程度いてほしいものです。テクニックを磨くと同時に“魅せるパフォーマー”として修練（?）を積めば、あなたの周りに追っかけもどきが出現するかもね。

MAKE IT BETTER

PAIR-L 難易度８ **MAX COMBO : 212** **MAX SCORE : 058782300**



身体の向きを意識しよう

NORMALが大分慣れてきてHARDに手を出そうかなという人にこれから簡単なコツを伝授しよう。

それは身体を左右の向けて使い分けることである。恐らく今まで筐体に正面を向いたまま（体面が画面に平行なまま）すべての矢印を踏もうと努力してきた人が多いと思うが、HARD以上をこなそうとした場合は、すべて前を向いたままこなすのは大変になってくるはず。

ここは、少し右か左に向くだけで随分楽になるでしょう。首をちょっとひねって前を向けば画面も容易に確認できるはずだ。

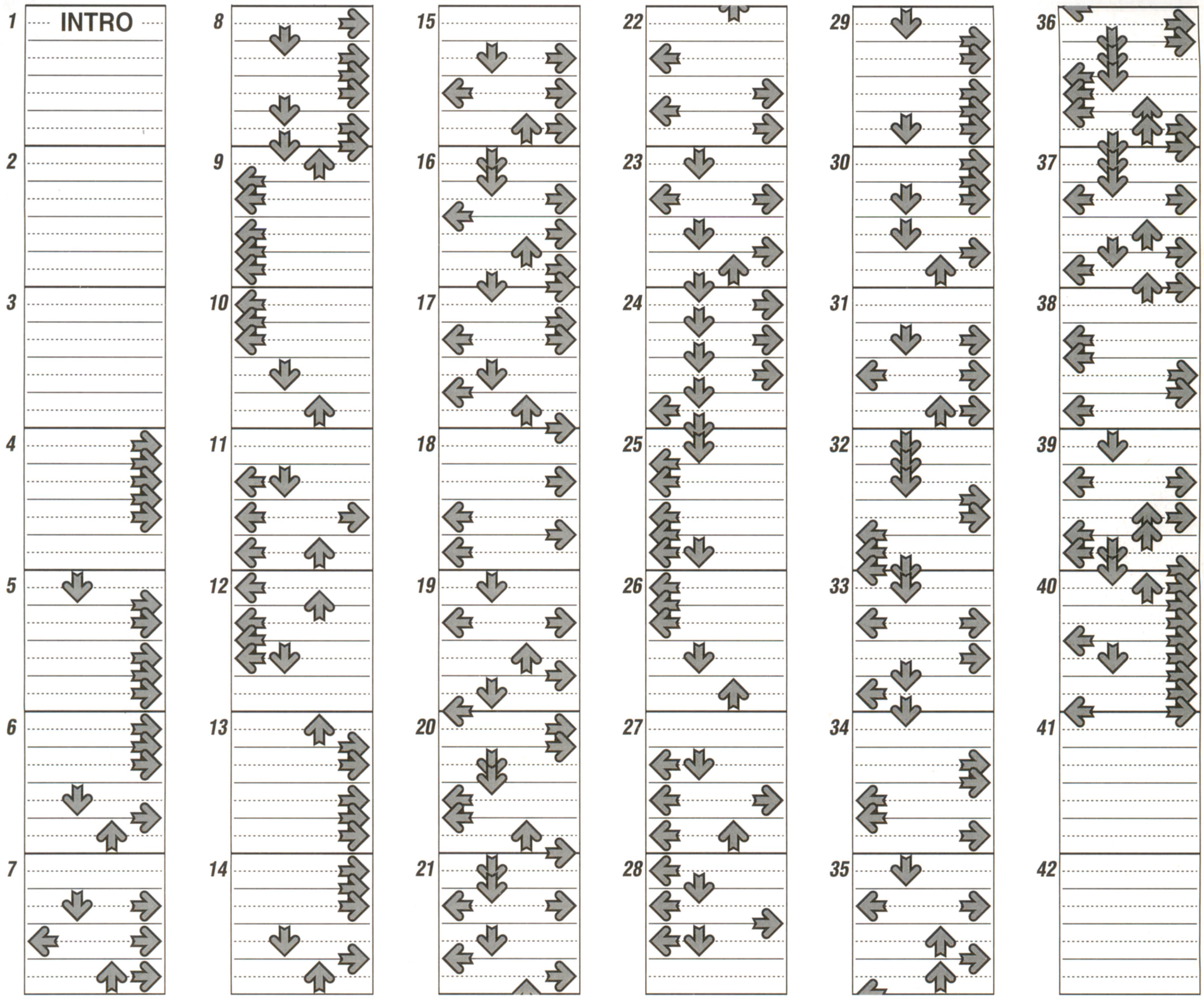
すでにこのことを実行している人は、どちらか一方向を向いていませんか？　一方向ではなく、どちらの方向も使い分けることが大切なのである。

この使い分けがかなり効いてくるのが「LITTLE BITCH」で、身体をある向きに固定したままだとかなり辛く、場合によっては踏み損なってしまう。ところがあらかじめ体を左右どちらかに向けておくと随分楽になるのである。

左右の向きの使い分け方はいたって簡単。⬆を右足で踏めば左向き、左足で踏めば右向きと考えればいい。顔は前を向いたままでいいので少し肩を入れるようにする。ぜひお試しを。

MANIAC

PAIR-R 難易度８ MAX COMBO : 212 MAX SCORE : 058782300



キャラクターの秘密

矢印のバックに踊っているキャラクターの存在は御存じのとおり。アフロヘアーのお兄さんと金髪のお姉さんのほか、隠れキャラクターも存在する（隠れキャラクターの選択方法は7ページを参照）。

この背景で踊っているキャラクター達は、1人でプレイしていると1P側、2P側どちらか踊っているほうのキャラクターが登場し、DOUBLEモードやペアプレイの場合は、両方のキャラクターが登場する。

このとき、ペアプレイをした場合（VERSUSモードも可）、このキャラクターへのカメラアングルに注目してほしい。実は、ダンスゲージの多い方のキャラクターが被写体の中心になるようになっているのだ。ダンスゲージの差が大きいとアップになり、他方のキャラクターは全く映らなくなってしまう。

踊っているときは、なかなか背景を見る余裕などないが、後ろで待っているときに、キャラクターの動きを見てみると、また違う楽しさが生まれるはずだ。



MANIAC

PARANOIA

EXORBITANT



DDR屈指の難曲

シングルプレイの最難関曲、MANIACの「PARANOIA」。ここまできたプレイヤーはかなりの凄腕と思われる。

今までの「PARANOIA」の面影はどこにもなく、適当に矢印をばらまいたような足譜である。4分踏みはほとんどなく、あるのは8分踏みばかり。よく見ると、MANIACモードの「BUTTERFLY」、「MY FIRE」、「STRICTLY BUSINESS」と「PARANOIA」のオリジナルステップという構成なのだが、他のMANIACモードのステップも「PARANOIA」のオリジナルステップもテンポが速いため非常に難しいのだ。

この曲をクリアするにはとにかく足譜を暗記することだ。では、8分踏み×5ぐらいは踏める！　ということを前提にして話を進めよう。

まずMANIACモードの「PARANOIA」の全体を通してだが、譜面を先にみて、どういうリズムで踏むか、口ずさめるようにしておこう。というのも、リズムを覚えないと、到底踏めないからだ。ここまで矢印がごちゃごちゃしていると踊っている最中に混乱して、8分踏みを同時と勘違いしてしまうだろう。

踏み方を固定して頑張り抜こう

さて、実際のステップ攻略だが、この曲ほど文章で説明しにくい曲は他にない。よって、最終的には自分なりの踏み方を見つけていただきたい。

まず5小節目から、いきなり8分踏みが3連、5連と続く。しかし、このあたりでMISSなどを出しているようのではクリアは絶望的。体力的に余裕があるこのあたりは、頑張って踏み切ろう。

おそらく最初につまずくのが、18小節目の➡・➡の連打だろう。いきなり出てくるため、対処がしにくい上、その後も3連、5連と8分踏みが続く。そこで、ここを突破する例を挙げよう。まず18小節目の最初、⬅からだが、これを左足で踏み、次の➡を右足で踏んだら、次の⬆を左足で踏むのである。そして右足で➡・➡を突破したら、少し無茶もあるが、⬆・⬅は左足で踏む（図1）。

そして21小節目からはほとんどゲージ回復ゾーン。ここで回復しておかないと後がキツイので、PERFECTを狙いたい。続く30〜36小節までは今まで3連打ゾーンだったが、なぜかMANIACになってから割と簡単になる。ここでもゲージを稼いでおこう。

さて、問題はこの37小節目からである。例によって「PARANOIA」独自のステップなのだが、今回はパッと見ただけでは“何コレ”となってしまうだろう。最初のステップパターンからすべて90度ずつ右に回転しているのだが、まずそんなことに気が付くわけがない。足運びを自分で考えて、覚えてもらう以外に方法はないが、強いて言うならば、“軸足固定はしないように”ということ。

軸足を決めてやっているようでは、先に足の方が限界に達する。そうなっては、ここを突破しても最後の連打で力尽きるのは一目瞭然。だから足の負担を分散させ、楽に踏めるように、軸足を固定せず動ける練習をしておこう。

47小節目から61小節目まで、「STRICTLY BUSINESS」のステップも含めて、ここまで来ているプレイヤーならば問題はないだろう。最後の連打にそなえて、ゲージを回復してほしい。

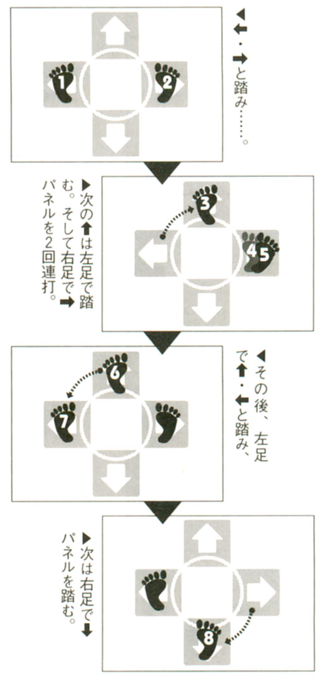
さて、問題の62小節目の突入と63小節目からの最後の悶絶モノ、8分踏み7連×4のセットだが、まず間違っても片足で踏もうなんて考えてはいけない。よほどの持久力がない限り、踏めていない、もしくはBOOが出てしまうだろう。よって、両足を使うわけだが、それでもまず突入が大変である。

まず、連打最初の⬆をどちらの足で踏むか。2つ例を挙げると、62小節目の最後の⬆を、左足で踏むと、次の突入が非常に楽になる。そうすると、あとは⬆、➡×3、⬆、➡×2となるのである。そして64小節目ではその逆をすればいい。あとは簡単だと思う。ただし、このパターンは62小節目の最後の⬆を左足で踏むという状態に持っていくことが非常に難しい。

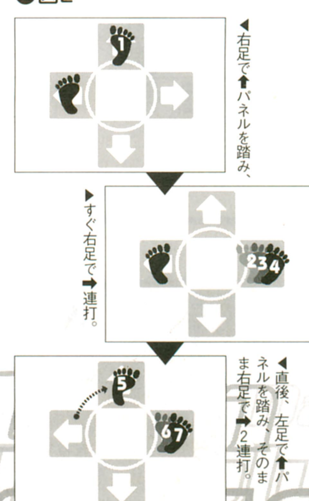
もう1つのパターンは最初の⬆・➡×3を片方の足で踏んでしまうということ（図2）。ただし、これは⬆から➡に移行する際、ズレが出てしまう上、連打がもたないことがあるのだ。そこさえ越えてしまえば、後は前述の方法と同じなので楽だとは思う。

体力をそがれた上、最後の連打が待っているという、体力的にも、譜面的にも非常にきつい曲だが、これが終わればシングルの曲はほぼクリアだろう。

●図1



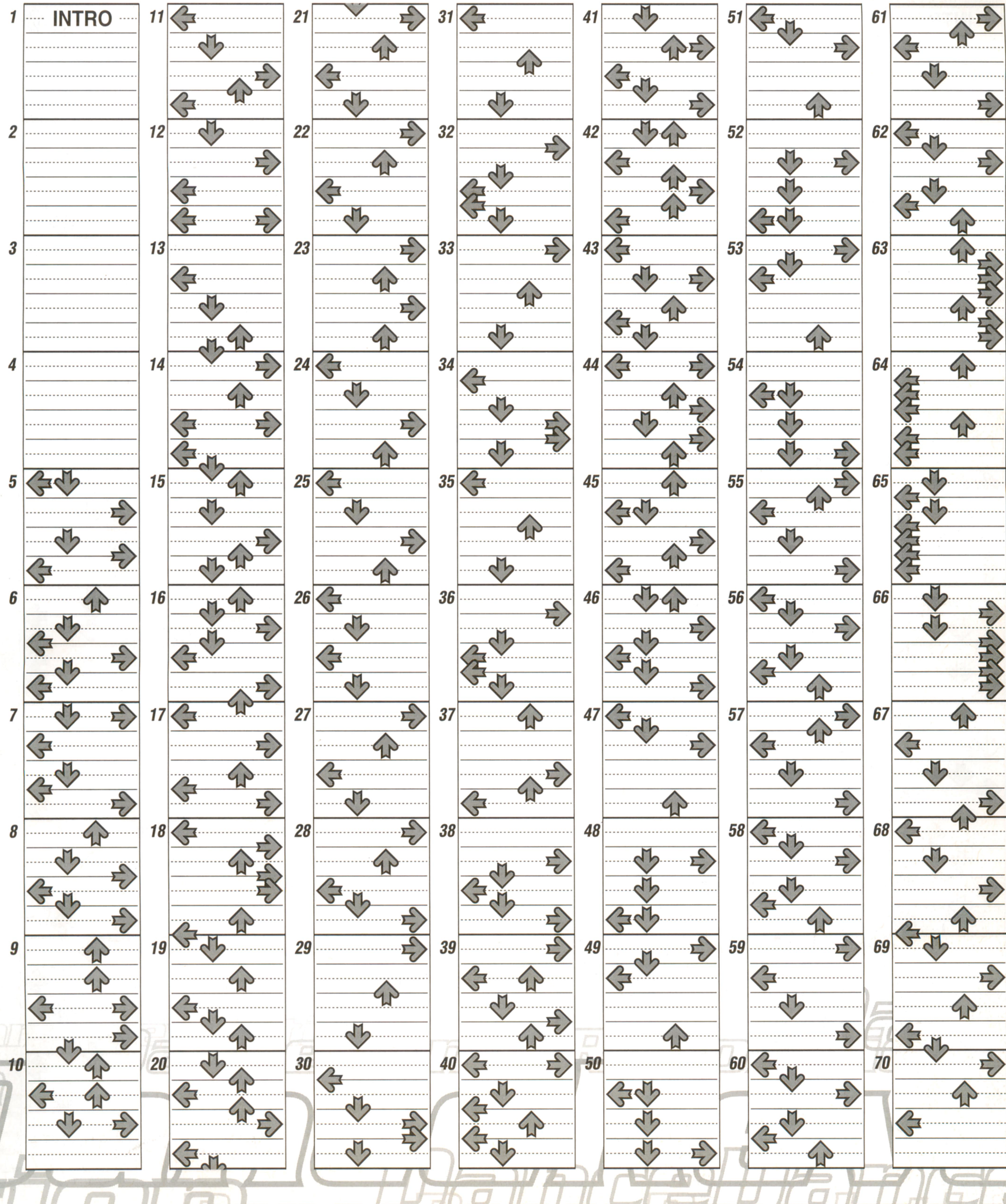
●図2





PARANOIA

SINGLE 難易度８ MAX COMBO : 319 MAX SCORE : 201071700

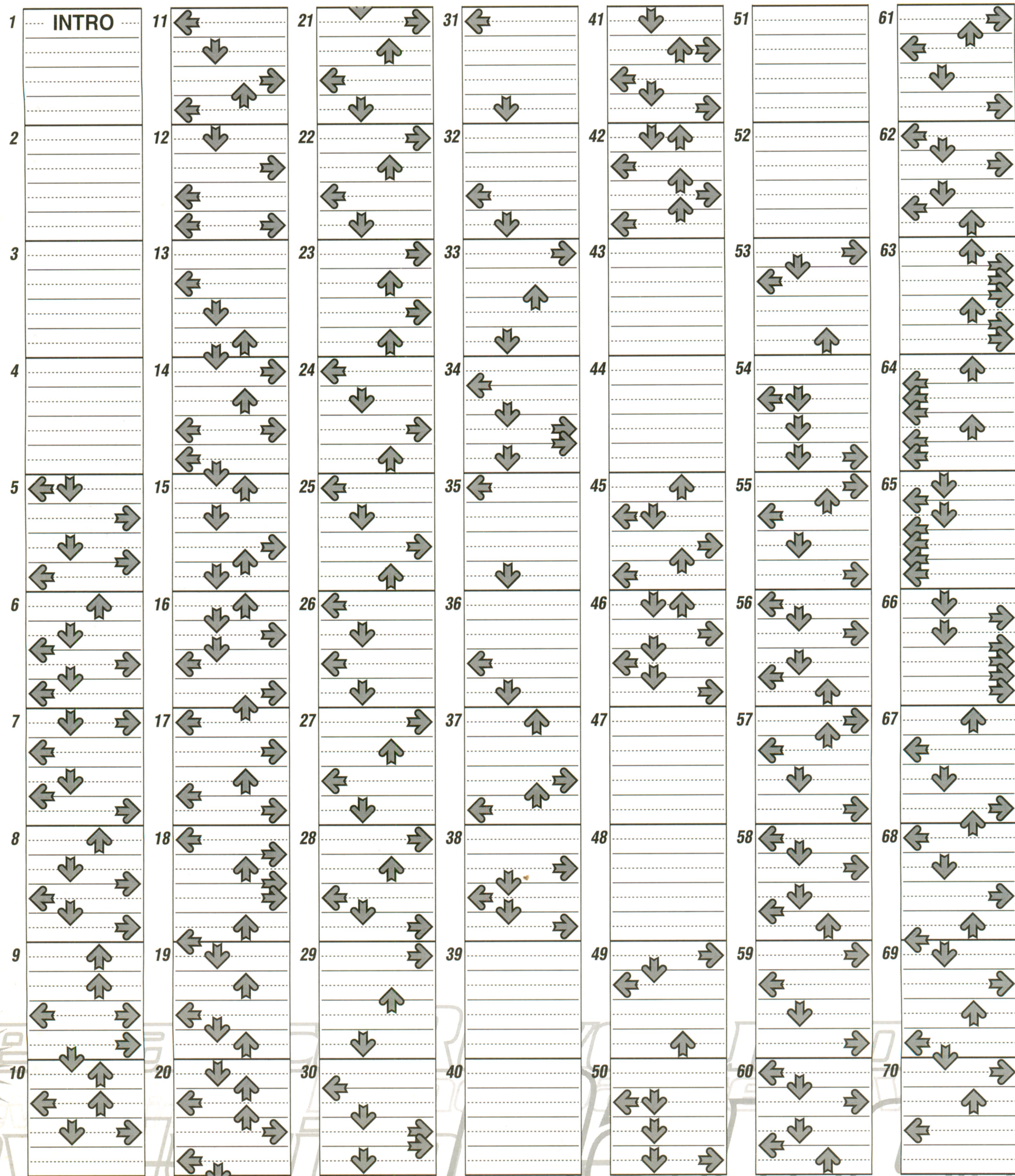


MANIAC

PARANOIA

PAIR-L 難易度８

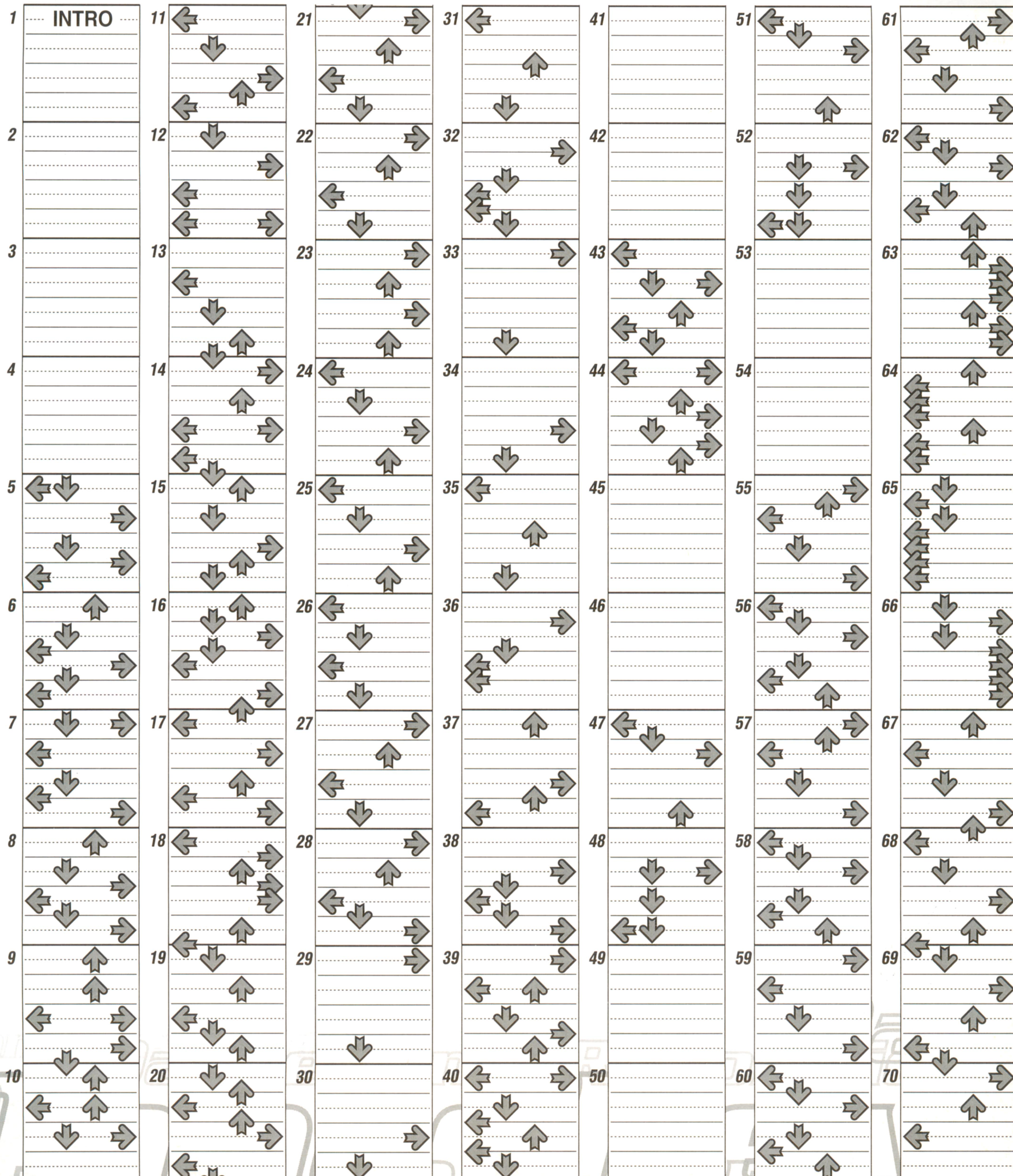
MAX COMBO : 275 MAX SCORE : 128643300



MANIAC

PAIR-R 難易度８

MAX COMBO : 275　**MAX SCORE : 128643300**



TRIP MACHINE

EXORBITANT



トリッキーなステップを身に付けよう

不規則なリズムとスピードの速い8分踏みの両方を持ち合わせている難易度8の曲だ。

曲が始まって5小節目に早速、8分の3連続ステップが登場。しかし、5小節目と6小節目では、4分踏み1つと8分3連続ステップ、7小節目と8小節目では、4分踏み2つと8分3連続ステップ、そして9小節目以降は8分3連続ステップが2セットという構成になっている。テンポが速い分、どうしても焦って8分踏みを速く踏んでしまうミスをしてしまうが、この点に注意してプレイしてみてほしい。

8小節目までは、必ず⬆、⬇が入っている縦型の3連続ステップになっている。また、9小節目から13小節目に出てくる3連続ステップは、始めに⬅、➡が必ず入っている横型の3連続ステップ後、続けて縦型のステップが続いている。つまり、身体の動きは最初の2拍では横、後の2拍では縦となる。このことに注意して身体を動かすと、ミスが少なくなるかもしれない。

14小節目には5連続ステップが登場。このステップは➡パネルから始まり、時計回りに1周するステップになっている。4分踏みを挟み、今度は16小節目に7連続ステップが登場する。このステップは先ほどの例を借りれば、➡パネルから始まり、時計回りに1周後、半周反時計回りに戻るステップといえよう。この部分は、⬅パネルに左足を固定し、後の3枚を右足で踏む方法や、➡パネルと⬆パネルを右足に、⬅パネルと⬇パネルを左足に割り振る方法など、さまざまなスタイルを試して踏みやすい方法を探そう。

17小節目からの4小節は13小節目からの4小節分の左右が入れ換わったステップだ。21小節目からは4分踏みが中心となるゾーンである。⬅➡同時踏み、90度踏みも頻出しているので注意しよう。

また、22小節目終わりには変則8分踏みが登場する。気を抜かずに着実にクリアしなくてはならない。こうして、4分踏みに身体が慣れてきたところで、「TRIP MACHINE」恒例の変則リズムが登場する。しかし、HARDやANOTHERなど他のモードと同じリズムでステップしているので、他のモードでクリアしていれば問題なくついていけると思う。

27小節目後半は、半拍空いて⬅➡同時踏みが始まり、4分踏み、8分3連続ステップ、4分踏み2回と続いている。29小節目からは4分踏みと8分踏みが交互に登場。30小節目の8分を左足から⬇パネルを、32小節目の8分を左足から⬅パネルを、34小節目の8分を右足から⬆パネルを踏み始め、交互に残り2枚を踏んでいくと比較的楽に踏めるだろう。8分踏みをクリアすると少し休憩があり、いよいよ後半の難易度が高い部分に差しかかる。



38小節目の4分踏みが終わると、まず1つめの問題の箇所に達する。39小節目は、8分踏みの前が⬅と⬆の同時踏みで、かつ次のステップでも⬅を使うという難しいステップ。左足をあらかじめ曲げてジャンプし、着地した反動でもう1度踏む感じでプレイしてみてはどうだろうか。

この曲の最難関 42小節目の攻略法

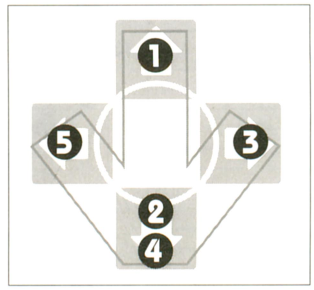
これを越えると4分踏み、8分踏み2セットが続き、最大難関の42小節目に入る。ここも、先ほどの39小節目と同じ始まり方であるが、後ろに8分踏みが6ステップ連続しているため、かなり難しい。矢印を見失い、今どこを踏んでいるのかが分からなくなってMISSが続き、ゲームオーバーになるケースがあり得る。後ろ6ステップは➡・⬆・⬇・➡・⬇・⬅となっているので、➡パネルを踏んだ後、大きな下向きの矢印(図1)を描くように踏んでいけばよい。

43小節目の⬆と➡の8分踏みは、後ろの➡パネルを踏み外しやすいため、少し強めに踏む感じでプレイした方がいいだろう。

この後はしばらく4分踏みが続き、余裕が出たところにまた、変則リズムの8分踏みが登場。46小節目の終わりは半拍遅れて始まり、8分踏みが続く。4分踏みを「タン」、8分踏みを「タ」と表記すると、この部分は「タンタタ」というリズム。そして、48～49小節目にかけても変則リズムが登場。48小節目の始まりは半拍遅れ、8分5連続ステップが続いて、半拍休み、その後8分4連続ステップが続いてくる。上記の表現でリズムを表すと「タタタタタン、タタタタン」。このところは、自分の身体で覚えてほしい。

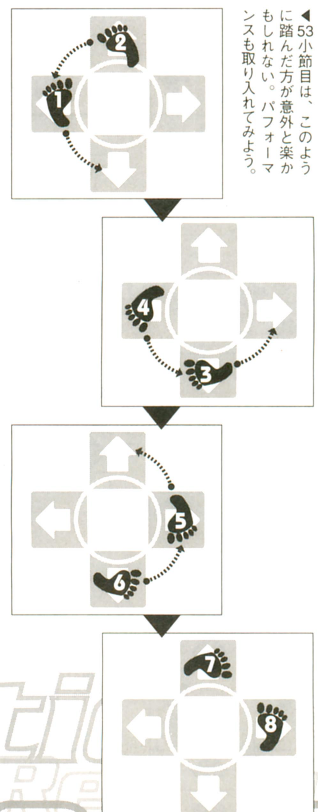
この部分を越えると、51小節目の8分踏み、そして最後の53～54小節目にかけての8分踏みだけだ。ANOTHERモードとは一線を画した、実にハイレベルなモードである(図2)。

●図1



▲42小節目の3拍目の➡を踏んだ後は、上の順に踏んでいくので、大きな⬇矢印のようである。

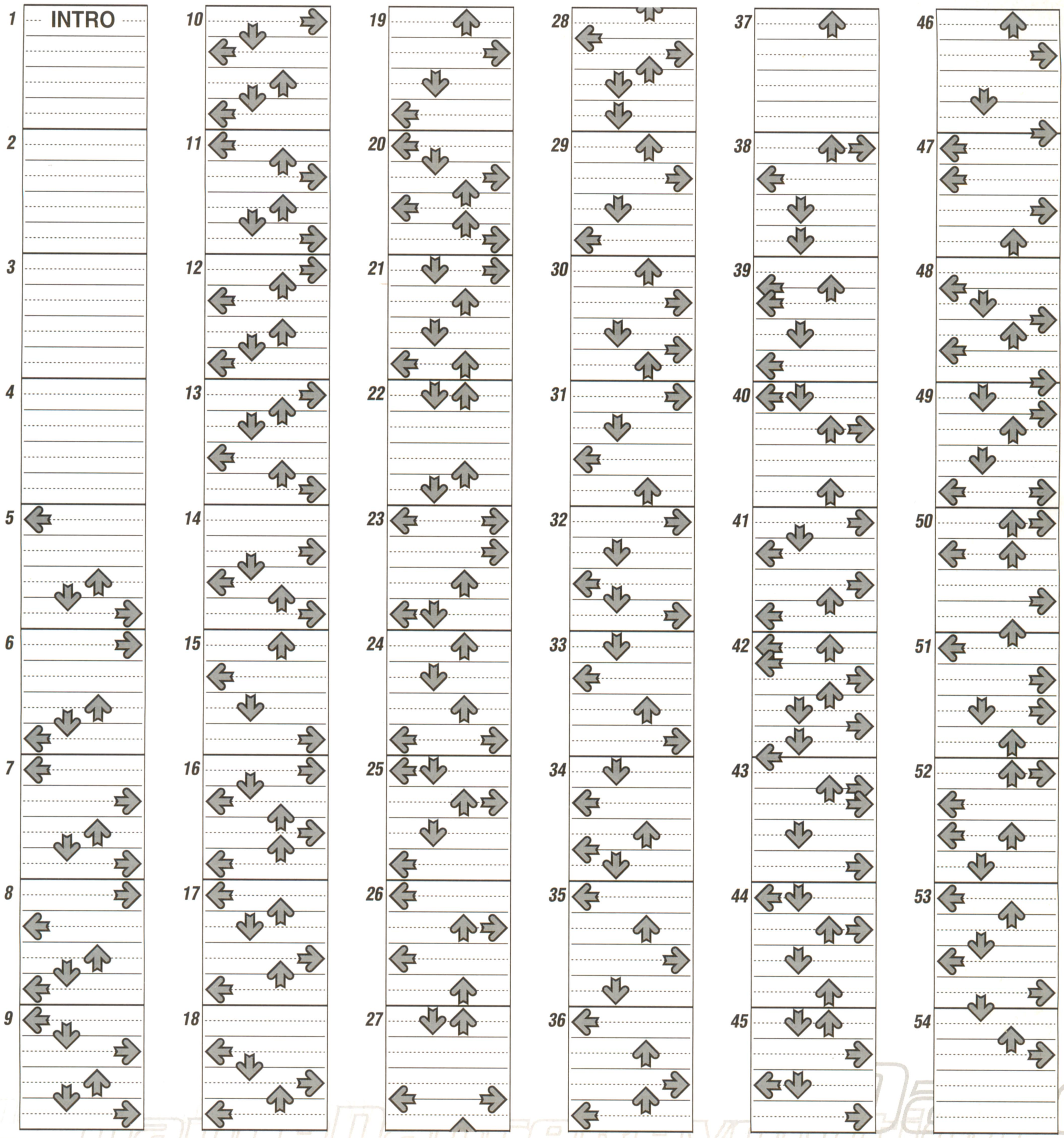
●図2



◀53小節目は、このように踏んだ方が意外と楽かもしれない。パフォーマンスも取り入れてみよう。

TRIP MACHINE

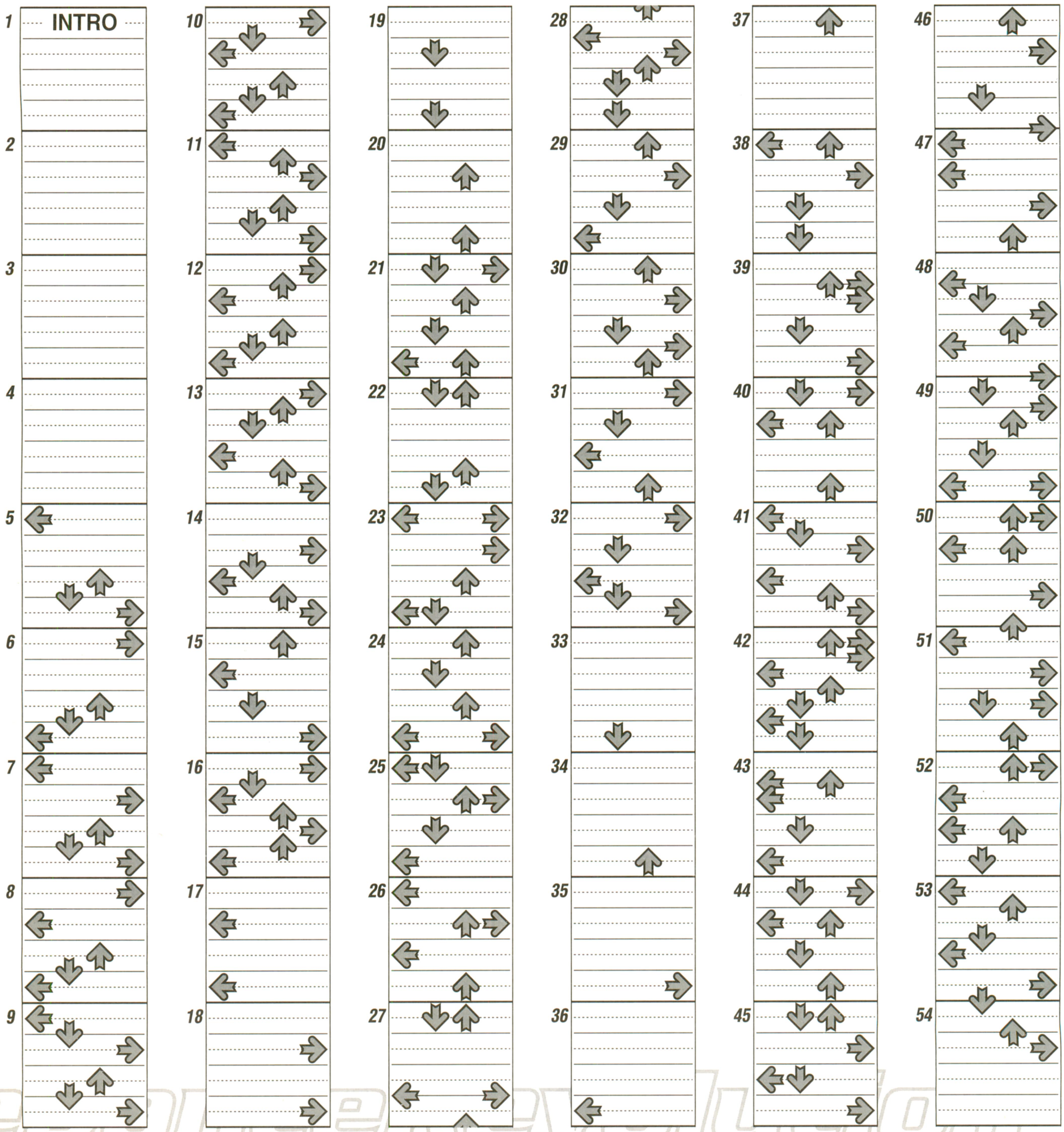
SINGLE 難易度8 **MAX COMBO : 230** **MAX SCORE : 075132300**



MANIAC

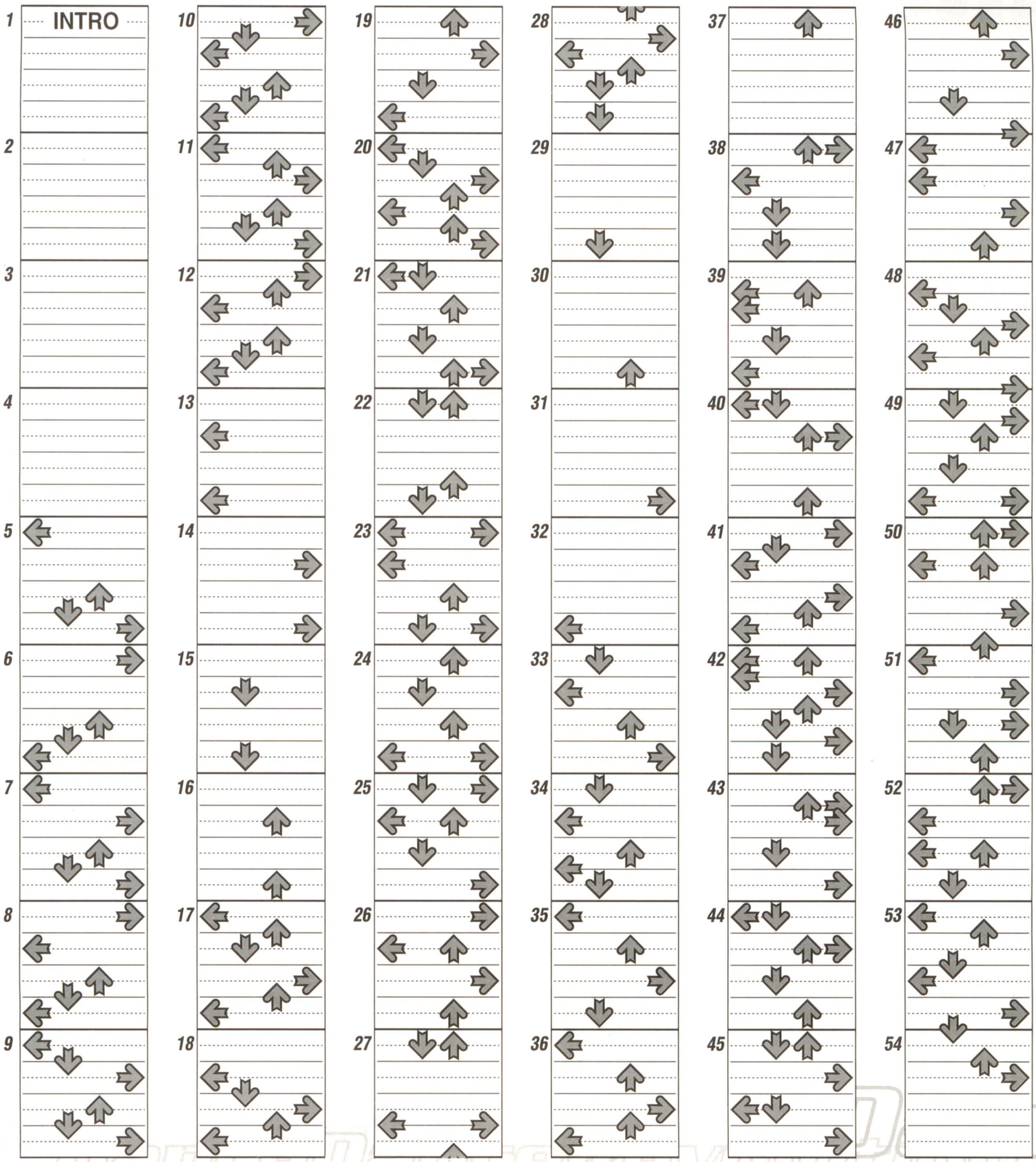
TRIP MACHINE

PAIR-L 難易度8 MAX COMBO : 201 MAX SCORE : 050070300



PAIR-R 難易度8

MAX COMBO : 201　MAX SCORE : 050070300



MANIAC

これだけ覚えればあなたもDDRer

DDR用語解説



DDR愛好家の間では、さまざまな言葉が飛び交っている。一度聞いただけでは分かりにくいものばかりだが、いずれもDDRに関する“業界用語”みたいなもの。ここで紹介する用語を使いこなせば、あなたも立派なDDR通になれる！

<あ行>

アナ【あな】

ANOTHERモードの略称。、「アナビッチ」と曲名に付けたり、あるいは「アナハード」、「アナダブル」のように各モード名に付けて使う。

アンミラ【あんみら】

誰もがすぐに思い浮かべる某レストランのピンクでミニのコスチューム……のはずがなく、ANOTHER MIRRORモードの略称。そのうち誰かがホントにピンクのミニで踊ってくれると面白いのだが。

イカ【いか】

実は、上級者でも失敗するハイスコアネームエントリーの難易度が足10個（コナミのホームページに掲載されている）だったので、こう呼ばれている。

1DDR【いちでぃーでぃーあーる】

DDRが生活の中心になっている人の通貨単位。使用例としては、「今日の昼飯は4DDRか。ちょっと贅沢だったなぁ」など。なお、地域によっては「1レボ」や「1オドリー」と呼ばれることもあるらしい。

遠征【えんせい】

普段踊っている地元のゲームセンターを離れて、他店に踊りに行くこと。よくあるのが、関西の人の関東遠征と、関東の人の関西遠征。ロケテストをしていた頃は、ロケテ遠征と称して、筐体と共に各地を転々としていたダンサーもいたらしい。

<か行>

関東ステップ・関西ステップ【かんとうすてっぷ・かんさいすてっぷ】

ロケテストが行われていた時期に、関東地区と関西地区でそれぞれ違ったステップが主流だったことから、この名で呼ばれるようになった。具体的なステップの違いについてはパフォーマンスのページを参照のこと。

90度踏み【きゅうじゅうどふみ】

「⬅⬆」「⬅⬇」「⬆➡」「⬇➡」という上下と左右のどちらかを同時に踏むステップ。初心者がこれを見ると間違いなくパニックに陥る。4種類しかないのでパターンとして認識することが肝心。

曲の略称【きょくのりゃくしょう】

DDRに登場する曲は、タイトルが長いものが多いため、省略して使われることがよくある。地域、人によってもいろいろな呼び方があるようだが、代表的なものや面白いものを挙げてみた。

「HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW」＝ハブネバ、メロー
「THAT'S THE WAY (I LIKE IT)」＝ザッツ、アハアハ
「KUNG FU FIGHTING」＝カンフー、クンフー
「BUTTERFLY」＝バタ、蝶
「MY FIRE」＝ファイア、俺炎（おれほのお）
「LET'S GET DOWN」＝レツゲ、レッツ、ゲダン
「LITTLE BITCH」＝ビッチ
「STRICTLY BUSINESS」＝ビジ
「MAKE IT BETTER」＝ベター、メイク、みつお
「PARANOIA」＝パラ
「TRIP MACHINE」＝マシーン、トリップ、鳥（とり）

コソ練【こそれん】

あまり人が集まらないゲームセンターや時間帯でこっそり練習すること。特にパフォーマーは、編み出したステップを実際に身に付けるべく努力する。

<さ行>

3連打【さんれんだ】

同じ方向の矢印を8分で3回連続踏むこと。「MY FIRE」や「PARANOIA」で難所と呼ばれている箇所だ。同様に、2連打や4連打、7連打など曲によっては存在する。

4分踏み【しぶふみ】

DDRで使われている曲は、すべて4拍子の曲なので、1拍を4分音符と考えて1拍ごとに踏む矢印をこのように称す。→8分踏み。

スコアラー【すこあらー】

いわゆる通常のゲームのスコアラーと同じく、DDRでもハイスコアを狙うことを常に目指している人たち。自分ではスコアラーと名乗っているのに、スコアメイクがそれほどでもない人は「へっぽこスコアラー」と呼ばれる。

スタメン【すためん】

DOUBLEモードで、2プレイ分のコインを投入してプレイ（通常3曲）すること。1プレイ200円だと400円かかるので、どんどん財布が軽くなっていく。

全繋ぎ【ぜんつなぎ】

1曲をPERFECTとGREATのみでクリアすること。別名 ALL COMBO。ANOTHERモードやMANIACモードでこれができると、ギャラリーの視線はアナタに釘付けになるであろう。繋ぐのが最も難しいのは、MANIACモードの「TRIP MACHINE」や「PARANOIA」ではなく、「THAT'S THE WAY (I LIKE IT)」（どのモードでも）ともっぱらの評判だ。

＜た行＞

タオル【たおる】

DDRを踊った後の汗を拭うのに欠かせない必需品。これを頭に巻いて踊る人も多い。素材、柄など自分のお気に入りのタオルを巻いてプレイすれば、よりDDRに愛着が湧くこと間違いないだろう。

タコ【たこ】

曲の難易度を示す足の数が8つあるMANIACモード御三家（「PARANOIA」、「MAKE IT BETTER」、「TRIP MACHINE」）に付けられた別名。少なくとも足が4本は欲しくなるようなステップであることに間違いない。

ダンスマッスィーン【だんすまっすぃーん】

各曲でSまたはA判定を出すと、「Great! You are the perfect dance machine!」と威勢のいいお兄さんが誉めてくれるが、これをいとも簡単に連発してしまう人物を一般にこう呼ぶ。多分、体内時計とは違う高性能チップを搭載しているのだろう。

繋ぐ【つなぐ】

ぜんつなぎ【全繋ぎ】の項を参照。

DP【でぃーぴー】

DOUBLEプレイの意味。使用例としては、「アナビッチのDPに挑戦する」といった具合だ。

デュエット【でゅえっと】

2人でプレイする（ペアプレイ）ことを、2人で歌う時にたとえてこの呼び名が付いた。基本的に男女で踊ることが望ましいが、男同士、女同士でも2人で踊る時はこのように呼ぶ。

＜は行＞

爆死【ばくし】

曲の途中でゲームオーバーになってしまうこと。また、扉が閉って終わるので、「閉る」や「閉門」ともいう。「この前パラで爆死しちゃって」というように使う。

8人同時プレイ【はちにんどうじぷれい】

beatmaniaでもおなじみ？　の多人数同時プレイ。1人が1つの矢印パネルを担当して、8人で2Pモードを踊る。やってみると分かるが、タイミングの取り方が難しい割に今ひとつ盛り上がりに欠ける。踊るゲームなのに、同じパネルだけ踏んでいても楽しくないのは仕方ないかもしれないが……。

8分踏み【はちぶふみ】

「MY FIRE」や「PARANOIA」などに頻繁に登場するステップで、8分音譜のリズムで踏む。90度踏みと共に、初心者を地獄に突き落とすステップである。これをしっかり踏むことができれば、すでに中～上級者レベル。

パラ踏み【ぱらふみ】

初期のDDRでは、曲のリズムと矢印を押すタイミングが微妙にズレている曲が数曲存在していた。その中でも「PARANOIA」は多くのダンサーを苦しめたため、曲のリズムよりやや遅めに踏むことをこのように呼ぶようになった。現在、ゲームセンター置いてあるバージョンでは、このズレは修正されている。

パラパラパー【ぱらぱらぱー】

PSの某音楽ゲーム……ではなく、HARDとANOTHERまたはANOTHERとMANIACの「PARANOIA」を連続してALL COMBOでクリアすること。前者ができればかなりの上級者、後者ができる人はもはや人間ではない（笑）。

1人2P【ひとりつーぷれい】

DOUBLEモードとは異なり、通常の2人プレイを1人でプレイするもの。難易度は非常に高く、上級者でもクリアするのは困難なのだが、見た目がかなり悪く、その苦労がギャラリーにちっとも伝わらないのが難点といえるだろう。

パフォーマー【ぱふぉーまー】

どちらかというと、スコアよりはギャラリーから「あの人スッゴーイ！」と言われることにこの上ない喜びを感じる人たち。日夜足譜を見ながら、誰もやったことないステップを編み出している。

ビジステップ【びじすてっぷ】

「STRICTLY BUSINESS」や「PARANOIA」の終盤に多く登場する「➡・⬇・⬅」あるいは「⬅・⬇・➡」という、これまた初心者を悩ますステップ。これをリズミカルかつ華麗に踏めれば、ギャラリーのハートは君のもの（笑）。

ピンチヒッター【ぴんちひったー】

DOUBLEモードで、1プレイ分コインを投入して1曲だけプレイすること。お金がないと、「PARANOIA」だけ踊るためにこれをする人も多い。

＜ま行＞

マニ【まに】

MANIACモードの略称。アナと同じく「マニパラ」、「マニベター」という具合に使う。MANIACモードが情け容赦ないステップを要求するため、この言葉を口にするプレイヤーはかなりのレベルと考えられる。それにしても、誰だ？　こんなステップ考えたのは！

耳押し【みみおし】

別名リズム押し。流れてくる音楽のリズム（特にドラム系の音）を聞いて、どのタイミングで踏むかを決めるもの。矢印が表示される画面をそれほど見つめなくてもいいので、比較的動きの大きなステップが可能な半面、リズムと矢印が重なるのタイミングがズレている曲は全繋ぎしにくいという欠点もある。

ミラーマン【みらーまん】

MIRRORモードを観客側を向いてプレイする人。ギャラリーと視線が合うと恥ずかしいのか、下を向く人が多いが、ぜひ笑顔で前を向いて踊ってほしいものだ。

ミラーミラーマン【みらーみらーまん】

通常の譜面を観客側を向いてプレイする人、またはMIRRORモードを画面を向いてプレイする人のこと。要するに、あまのじゃくな人である。実際にやってみると、慣れるまでひと苦労なのだが、一般のギャラリーにその苦労はまったく伝わらない（笑）。

目押し【めおし】

元々はパチスロで使われる言葉。DDRでは、音楽のリズムをほとんど無視してひたすら画面上部の白い矢印を凝視し、矢印が重なった瞬間にステップを踏むことを意味する。端から見ると、かなり危険な顔をしているように見えるが、本人は真剣なのでそっとしておいてあげよう。

Dance Dance Revolution
パフォーマンスガイド
～足伝説～

初版発行　1999年2月28日
発行人　戸島國男
編集人　遠藤　諭
発行所　**株式会社アスキー**
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
振替　00140-7-161144
電話　大代表（03）5351-8111
出版営業部ダイヤルイン（03）5351-8194

STAFF

編集長
根岸智幸

副編集長
小黒直昭

編集
飯島範久

編集協力
平地レイ　石橋かおり
伊藤文明　井上　聖
伊吹直剛　金田英明
神尾　歩　川島淳弥
谷　智彦　谷川明浩
林　和弘　山川良太
横山賢介
ハル・コミュニケーション㈱
コナミ㈱CP事業部

協力
コナミ㈱
アミューズメントパーク
ジアス 上大岡店

表紙デザイン
松田　禎

制作・本文デザイン・レイアウト
檀村清人（ハル・コミュニケーション㈱）

制作
斉藤範子　横山はるか

モデル
平地レイ

撮影
水科人士　宮尾飛古

進行
中島幸子

広告営業
大賀博之

出版営業
高田　聖

製作購買
山下喜美恵

マーケティング
志摩和弘

印刷
大日本印刷株式会社

ISBN4-7561-3007-0
Printed in Japan
●1030416



Dance Dance Revolution
パフォーマンスガイド～足伝説～

読者アンケートはがき

↓ HBなどの濃い鉛筆でご記入ください

1	1	2									
2	1	2	3	4	5	6	7	8			
3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
4	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
5	1	2	3	4	5	6	7				
6	1	2	3	4	5						
7	1	2	3	4	5	6					
8	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
9	1	2	3	4	5	6	7	8			
10	1	2	3	4	5	6					
11	1	2	3	4	5	6	7				
12	1	2	3	4	5						

本誌をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。よりよい雑誌作りのため、ぜひアンケートにご協力ください。アンケートはがきはマークシート方式となっております。以下の質問に対して、該当する枠内をHBなどの濃い鉛筆で塗りつぶすようお願いいたします。

◆1　性別
1. 男　2. 女

◆2　年齢
1. 10歳未満　2. 10～14歳　3. 15～19歳　4. 20～24歳
5. 25～29歳　6. 30～34歳　7. 35～39歳　8. 40歳以上

◆3　職業
1. 会社員　2. 公務員　3. 自営業　4. 主婦　5. 専門学校　6. 大学生
7. 高校生　8. 中学生　9. パート・アルバイト　10. その他　11. 無職

◆4　アーケードゲーム歴
1. なし　2. ～3カ月　3. ～6カ月　4. ～1年　5. ～3年　6. ～5年
7. ～10年　8. ～15年　9. 15年以上

◆5　Dance Dance Revolutionプレイ歴
1. これから遊ぶ　2. ～1週間　3. ～2週間　4. ～1カ月　5. ～3カ月
6. ～6カ月　7. 6カ月以上

◆6　Dance Dance Revotutionプレイ頻度
1. プレイしたことがない　2. 週に数回程度　3. 週に10数回程度
4. 1日に数回程度　5. 1日に10数回程度

◆7　ゲームセンターへ訪れる頻度
1. 行ったことがない　2. 週1回程度　3. 週2回程度　4. 3日に1回程度
5. 2日に1回程度　6. ほぼ毎日

◆8　本誌を購入したきっかけは何ですか？（いくつでも）
1. DDRをやってみたいから
2. DDRでクリアできない曲があるから
3. DDRでステップ（パフォーマンス）の研究をしたいから
4. ゲームセンターでの広告を見て
5. 書店で見かけて
6. 雑誌広告を見て
7. インターネットアスキーの記事を見て
8. 友人に進められて
9. その他

◆9　本誌をどこで購入しましたか？
1. 自宅近くの書店　2. 郊外の書店　3. 自宅最寄り駅の書店
4. ターミナル駅付近の書店　5. 職場（学校）近くの書店　6. コンビニエンスストア
7. ゲームセンター　8. その他

◆10　本誌をいつ購入しましたか？
1. 勤務中　2. お昼休み　3. 通勤（通学）途中　4. 帰宅途中　5. 休日
6. その他

◆11　ゲーム専用機はお持ちですか？（いくつでも）
1. ない　2. プレイステーション　3. ニンテンドウ64　4. ドリームキャスト
5. ゲームボーイ　6. スーパーファミコン　7. その他

◆12　本誌の内容はどうでしたか？（5段階評価）
悪い ―― 普通 ―― 良い
1　2　3　4　5

ご協力ありがとうございました

Dance Dance Revolution
パフォーマンスガイド～足伝説～

読者アンケートはがき

料金受取人払

代々木局承認

1178

差出人有効期間
平成13年1月28日
まで郵便切手は
いりません

151-8720

［受取人］
東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
インターネットアスキー編集部
「Dance Dance Revolution
パフォーマンスガイド～足伝説～」係　行

※全項目にご記入下さい

フリガナ		
氏名		
ご住所	〒　－　　TEL　（　　）	
	都道 府県	
Eメール アドレス		

●フリー欄：（本誌へのご意見・ご感想などをご自由にお書きください）



9784756130075

1929476009333

ISBN4-7561-3007-0

C9476 ¥933E

Dance Dance Revolution
パフォーマンスガイド 〜足伝説〜

株式会社アスキー
平成11年2月28日発行
発行人/戸島國男 編集人/遠藤 諭
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話 営業03-5351-8194
Printed in Japan 大日本印刷株式会社
定価980円 本体933円
雑誌63599-94